ΘΕΜΑΤΑ: WEB MASTER 2000: ΠΟΙΟΙ ΘΑ ΔΙΕΚΔΙΚΗΣΟΥΝ ΤΑ ΜΕΓΑΛΑ ΒΡΑΒΕΙΑ
ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΚΑΙ ΣΙΝΕΜΑ ΣΤΟ... PC ΣΑΣ!

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ
ΔΩΡΕΑΝ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΓΙΑ ΤΟ
4th COMING

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 129 1 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.

CARMAGEDDON TDR 2000

Η ΚΟΥΡΣΑ ΤΟΥ ΤΡΟΜΟΥ ΞΑΝΑΡΧΙΖΕΙ!

ΦΙΛΕ ΟΔΗΓΕ,
ΜΗΝ ΑΦΗΝΕΙΣ ΤΑ
ΠΤΩΜΑΤΑ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ.
ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕ
ΤΟΥΣ ΕΙΔΙΚΟΥΣ ΚΑΔΟΥΣ.
ΚΑΛΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ!

HINTS & TIPS
ΔΕΚΑΔΕΣ CHEATS ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

EMULATORS' CORNER
ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΘΑΥΜΑΣΤΟ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ EMULATORS

PC EXPERT
DIGITAL DIVIDE

ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ
...ΨΥΚΤΡΑ, ΚΟΥΤΙ & ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ

HOT STUFF
ΚΙΝΗΤΑ ΜΕ WAP

DO IT YOURSELF
OVERCLOCKING

THE 4th COMING
ΕΝΑΣ ΧΡΟΝΟΣ ΚΟΝΤΑ ΣΤΟΥΣ GAMERS!

HALL OF FAME
ΤΑ ΚΟΡΥΦΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΕΠΟΧΩΝ

PROGRAMMING
ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ VISUAL C++ 6.0

GAME REVIEWS


POMPEI


SHADOW OF DEATH


CUECLUB


SYDNEY 2000


F1 WORLD GRAND PRIX

Οι αληθινοί πολεμιστές δε στέλνουν σημειωματάκια.

Ούρλιαξε! Στρίγκλισε! Παραπλάνησε!

Η φωνή σου, η πιο αρχέγονη μορφή επικοινωνίας, θα φέρει επανάσταση στον τρόπο που θα κερδίζεις πια τις μάχες. Με το SideWinder® **Game Voice**, τα μέλη της ομάδας σου, θα μιλάνε και θα ακούνε το ένα τ' άλλο, χωρίς να χάνεται ούτε στιγμή στην online ανταλλαγή πυρών. Ρύθμισε έξι διαφορετικά κανάλια. Κατάστρωσε σχέδια με την ομάδα σου, ή σπείρε τον πανικό σ' ολόκληρη την πολεμική ζώνη. Τρομοκράτησέ τους. Φόβισέ τους τόσο, ώστε να μην ξέρουν πού να κρυφτούν! Γιατί με τη δύναμη της φωνής, η ομάδα σου μοιάζει περισσότερο με αληθινή διμοιρία που επικεντρώνεται στο κυνήγι του εχθρού.



MICROSOFT
SIDEWINDER
GAME VOICE

© 2000 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft and SideWinder are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Microsoft

Respect for life is a mortal concern.



—Περιέχει—
Ελληνικό βιβλίο
—οδηγιών—

Forgotten Realms

Baldur's Gate™ II
Shadows of Amn™

Μπορείς να ξεχάσεις την ανθρώπινη φύση σου; Ένα απο τα πολλά ερωτήματα που έχεις να αντιμετωπίσεις στο Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Η επική συνέχεια ενός Role Playing Game που επάξια κέρδισε τον τίτλο "Παιχνίδι της Χρονιάς", σε βυθίζει σε έναν κόσμο γεμάτο ιντριγκες, δράση και σφοδρές μάχες.

- Αντιμετώπισε εκατοντάδες διαφορετικά είδη τεράτων, χιλιάδες NPCs και πάνω απο 130 νέα ξόρκια σ'αυτόν τον απίστευτα τεράστιο και πολύπλοκο κόσμο.
- Δημιούργησε έναν νέο, δικό σου χαρακτήρα για τις μάχες σου ή μετέφερε τον παλιό σου χαρακτήρα (απο προηγούμενο Baldur's Gate™) για να συνεχίσεις την επική περιπέτεια.
- Νέες φυλές και χαρακτήρες όπως: Half-Orc, Beastmaster, Undead Hunter και Assassin προστίθονται στους ήδη πολλούς υπάρχοντες χαρακτήρες.
- Με νέα όπλα και AD&D ικανότητες (συμπεριλαμβάνει και το two-weapon fighting style) δημιούργησε μοναδικές μάχες.
- Υποστηρίζει ανάλυση 800x600, επιλογή full-screen και 3D επιτάχυνση για θεαματικά οπτικά εφφέ.
- Εξελιγμένη multiplayer επιλογή που υποστηρίζει μέχρι 6 παίκτες για την υπέρτατη role-playing εμπειρία.



www.interplay.com/bgate2

Black Isle Studios™ BioWare Corp Advanced Dungeons & Dragons





BALDUR'S GATE™ II - SHADOWS OF AMN™: Developed and ©2000 BioWare Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Advanced Dungeons & Dragons, the AD&D logo, and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc., a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc., and are used by Interplay Entertainment Corp under license. All Rights Reserved. BioWare and the BioWare logo are the trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. BALDUR'S GATE™ II - SHADOWS OF AMN™ exclusively licensed by Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.



ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr
www.cdmedia.gr

PLAY TILL YOU DROP!





Σε αυτό το "PC Games" θα βρείτε:

- ✔ Strategy Guides
- ✔ Hints'n'Tips
- ✔ Λύσεις και Χάρτες από αγαπημένα σας παιχνίδια

- ✖ Diablo II
- ✖ Messiah
- ✖ Final Fantasy VIII
- ✖ Vampire: The Masquerade
- ✖ The 4th Coming
- ✖ Heavy Metal FAK²
- ✖ Age of Empires

...και πολλά ακόμα TOP GAMES!

ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟΝ ΟΚΤΩΒΡΙΟ

Σε συνεργασία με το περιοδικό

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster
CD-ROM

Και όποιος προλάβει

EDITORIAL

Μπήκαμε ήδη στον Οκτώβρη και οι εταιρείες δεν φαίνονται διατεθειμένες να ανοίξουν ακόμα τα χαρτιά τους. Ετσι, περιμένουμε ακόμα με αγωνία "μεγαθήρια" όπως τα Red Alert 2, Baldur's Gate 2, Black & White, Myst 3 και άλλα παρόμοια που κάνουν τη φαντασία μας να οργιάζει. Τι να κάνουμε... Θα περιμένουμε με υπομονή, εγκράτεια και προσευχή.

Οι Action-lovers, ωστόσο, έχουν την τιμητική τους. Το νέο Carmageddon (TDR 2000) είναι εδώ, όπως άλλωστε είναι προφανές από το κυρίως θέμα του εξωφύλλου. Ο βασικός σκοπός του παιχνιδιού παραμένει ο ίδιος - είναι αυτός που λίγο καιρό πριν έκανε όλα τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης να ασχοληθούν με τον τίτλο και ορισμένες χώρες να απαγορεύσουν την κυκλοφορία του. Δεν μπορώ να πω, υπάρχουν μικροαλλαγές, αλλά ο στόχος σας είναι ένας: No Mercy!

Το Pompei, το δεύτερο σημαντικό παιχνίδι του τεύχους, αφορά στους adventurers, αλλά όχι μόνο. Βασιζόμενο σε ιστορικά γεγονότα και διαθέτοντας έναν πακτωλό πληροφοριών σχετικά με την Πομπηία, θα μπορούσε άνετα να χαρακτηριστεί "εκπαιδευτικός" τίτλος, με την ευρεία έννοια του όρου. Παίζω και μαθαίνω, που λένε.

Ο διαγωνισμός "Web Master 2000" καλά κρατεί και η επιτροπή του "PC Master" έχει ήδη επιλέξει τα sites που περνούν τους προκριματικούς και οδηγούνται με αξιώσεις στους ημιτελικούς. Ορισμένα από τα "sites" αυτά, τα οποία δεν είναι "στον αέρα", μπορείτε να τα βρείτε στο CD που συνοδεύει το περιοδικό. Υπενθυμίζουμε ότι, αν έχετε κάποια υπόδειξη ή ένσταση, τώρα είναι η ώρα να την υποβάλετε. Μετά θα είναι πολύ αργά...

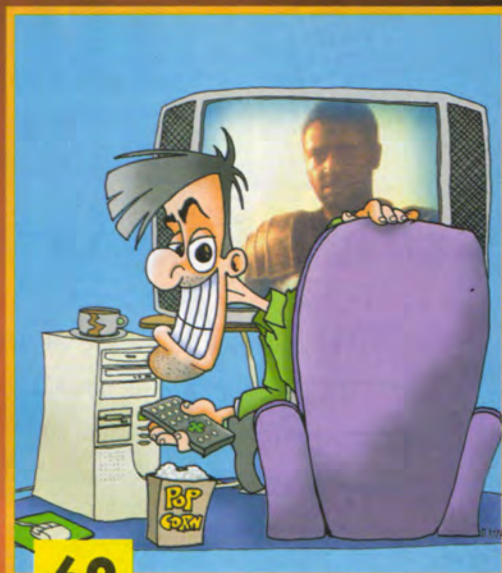
Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1η ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 2000

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



62 **Cinema και TV στο PC**
Ζίνα και έκτη αίσθηση στην οθόνη του υπολογιστή σας.



68 **Mirc Scripts**
Το MIRC δεν θα είναι ποτέ πια το ίδιο!



72 **Webmaster 2000**
Ολες οι εξελίξεις από το μεγάλο διαγωνισμό του "PC Master".

GAMECLUB

PC master CD-ROM

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, Πέτρος Παπαθανασίου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Νικόλας Δεμιρίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Ορέστης Μανούσος, Ζωή Μαρμαρά, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Πέτρος Παπαθανασίου, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Λ. Συναχερής, Γ. Κάργιαννης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Αλίκη Τριανταφυλλίδου, Ελλη Μαστρομανώλη,
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM pages

Αγαπητοί φίλοι, η στήλη σάς καλωσορίζει και σας εύχεται καλό φθινόπωρο - που λέει ο λόγος, δηλαδή, γιατί ο καιρός μόνο φθινόπωρο δεν θυμίζει. Τι ζέστη είναι αυτή, βρε παιδάκι μου; Μήπως το φθινόπωρο μας ξέχασε; Εμείς, πάντως, δεν σας ξεχάσαμε και σας έχουμε 3 ολόφρεσκα playable demos (Catechumen, Delta Force Land Warrior και Sudden Strike) και άλλα τόσα rolling demos (1000 Years, Heroes Chronicles και Tribes 2). Φυσικά, θα βρείτε πολλά ενδιαφέροντα extras, μεταξύ των οποίων και τις επικρατέστερες συμμετοχές για το μεγάλο μας διαγωνισμό Web Master 2000. Δείτε, λοιπόν, μήπως είστε και εσείς ένας από τους υποψήφιους τυχερούς που θα διεκδικήσουν ένα (ή και περισσότερα) από τα μεγάλα μας δώρα. Καλή διασκέδαση και ανανεώνω το ραντεβού μας για τις 15 Οκτωβρίου.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

CATECHUMEN

Εταιρεία: *N'Lightning Software*
Απαιτήσεις: *Pentium 233MHz, 64MB RAM, 3D Accelerator*

Οι αυτοκράτορες της Ρώμης για πολλά χρόνια εδίωκαν τις μειονότητες και ειδικά τη χριστιανική κοινότητα. Οπως θα γνωρίζετε, οι διώξεις αυτές κορυφώθηκαν την εποχή της κυριαρχίας του Νέρωνα (ξέρετε, αυτό το παιδάκι που μικρό έπαιζε συ-



νέχεια με τα σπίρτα). Από την άλλη, οι χριστιανοί είχαν πολύ μικρή δύναμη απέναντι στη ρωμαϊκή κυβέρνηση και η δράση τους ήταν κυρίως μυστική - μέχρι βέβαια να τους ανακαλύψουν οι κατάσκοποι. Ολα έδειχναν ότι ο χριστιανισμός βάδιζε προς εξαφάνιση. Προκειμένου να υπερασπιστούν τους εαυτούς τους και τα πιστεύω τους, οι χριστιανοί υποχρέωναν όσους ήθελαν να γίνουν μέλη, να μελετήσουν για έναν χρόνο την Αγία Γραφή προτού βαπτιστούν. Οι εν λόγω "εκπαιδευόμενοι" ήταν γνωστοί με το όνομα Catechumen (= κατηχούμενοι).

Τώρα θα μου πείτε εσείς τι δουλειά έχετε με όλα αυτά; Καταρχήν, αν δεν το έχετε καταλάβει, είστε και εσείς ένας από τους κατηχούμενους. Ομως ο μέντορας και αδελφός σας έχει πιαστεί αιχμάλωτος από τους Ρωμαίους στρατιώτες και κρατείται φυλακισμένος. Σκοπός σας είναι να περιπλανηθείτε στις κατακόμβες, να τον βρείτε και να ελευθερώσετε αυτόν καθώς και κάποιους άλλους κρατουμένους. Κάπου εδώ αρχίζουν οι... υπερβολές, καθώς σύμφωνα με το σενάριο ο ίδιος ο Σατανάς έχει απλώσει το



πανίσχυρο χέρι του στη ρωμαϊκή αυτοκρατορία και έχει σκοπό να χρησιμοποιήσει τις δυνάμεις του για να σας εμποδίσει. Ομως και ο μέντοράς σας από τη φυλακή όπου βρίσκεται κάνει έκκληση για βοήθεια στο πρόσωπό σας. Δείτε το demo για να αποκτήσετε προσωπική άποψη επί του θέματος.

DELTA FORCE LAND WARRIOR

Εταιρεία: *Novalogic*
Απαιτήσεις: *PentiumII, 233MHz, 64MB RAM, 3D Accelerator*

Το παιχνίδι αποτελεί συνέχεια των επιτυχημένων action games Delta Force και Delta Force 2 και η πλοκή του θυμίζει κάτι από τα "παλιά". Κεντρικοί πρωταγωνιστές είναι 5 βετεράνοι στρατιώτες της δύναμης Δέλτα (ουδεμία σχέση με τις ομώνυμες σχολές), ο καθένας με τις δικές του ξεχωριστές



ικανότητες. Οπως γίνεται συνήθως με τα παιχνίδια του είδους, θα αναλάβετε το ρόλο και των 5 αυτών στρατιωτών, καθώς καλείστε να φέρετε σε πέρας τη μία αποστολή μετά την άλλη: από διάσωση ομήρων και σαμποτάζ, μέχρι κατά μέτωπο επιθέσεις και πάταξη τρομοκρατίας. Το παιχνίδι χρησιμο-

SCREENSHOTS

- Dragon's Lair 3D
- Heroes Chronicles
- Simon the Sorcerer 3D
- Spellcross

SOLUTIONS

- Pompei

ποιεί την ίδια engine που χρησιμοποιούν και οι Αμερικανοί στρατιώτες των ειδικών δυνάμεων. Φυσικά, υπάρχουν πολλά νέα όπλα, ενώ μπορούν να παίξουν μέχρι και 50 παίκτες ταυτόχρονα μέσω Internet.

Το παρόν demo περιλαμβάνει μία single-player αποστολή, στην οποία ελέγχετε τον Gas Can, έναν από τους 5 χαρακτήρες. Ο φίλος μας είναι ειδικός στις χειροβομβίδες, και έτσι μπορείτε να απολαύσετε άφθονη δράση με το αγαπημένο του όπλο, το MM-1 Grenade Launcher (εκτοξευτής χειροβομβίδων). Επιπλέον διαθέτει τον πιο πρόσφατο Land Warrior εξοπλισμό, ο οποίος περιλαμβάνει το αυτόματο επαναληπτικό O.I.C.W.



Με τη βοήθεια του τελευταίου θα πρέπει να διασχίσετε τις γεμάτες εχθρούς πυραμίδες της Αιγύπτου και να βρείτε (και φυσικά να πάρετε) έναν χαρτοφύλακα, ο οποίος περιέχει θανατηφόρες βιοτοξίνες.

Τι λέτε, θα μπορέσετε να φέρετε εις πέρας την αποστολή αυτή; Δεν έχετε παρά να εγκαταστήσετε το παρόν demo για να το μάθετε.

HEROES CHRONICLES

Εταιρεία: *3DO*
ROLLING DEMO

Το παιχνίδι βασίζεται στη δημοφιλή σειρά Heroes της 3DO και απευθύνεται κυρίως σε όσους δεν έχουν παίξει ποτέ κάποιο παιχνίδι της σειράς αυτής, χωρίς ωστόσο να ξεχνάει και τους "παλιούς". Καθένα από τα 4 Chronicles που περιλαμβάνονται, είναι και ένα αυτοτελές επεισόδιο που περι-



κλείει ξεχωριστή ιστορία, σχεδίαση και θεματολογία. Φυσικά και οι χαρακτήρες θα ποικίλλουν ανάλογα με το επίπεδο. Όλα όμως τα επεισόδια έχουν έναν κοινό παρονομαστή (υπόθεση): την περιπλάνηση του Tarnum (ο κεντρικός ήρωας του τίτλου) από χώρα σε χώρα στην προσπάθειά του να βρει λύτρωση για τα εγκλήματα που διέπραξε στο παρελθόν. Ο Tarnum είναι ένας αθάνατος ήρωας, ο οποίος αμφιβάλλει για το αν θα καταφέρει να εξιλεωθεί ποτέ για τις φοβερές πράξεις του. Τώρα βέβαια ποιες είναι αυτές οι πράξεις δεν το γνωρίζω ακόμη.

Ακόμη, τα επεισόδια δεν θα είναι τοποθετημένα σε απόλυτη χρονολογική σειρά, γεγονός που σημαίνει πως μπορείτε να επιλέξετε εσείς αυτό που θέλετε να παίξετε κάθε φορά. Δεν είστε δηλαδή υποχρεωμένοι να τελειώσετε κατά σειρά το 1ο, το 2ο κ.λπ. επίπεδο-chronicle.

SUDDEN STRIKE

Εταιρεία: *CDV Software*
Απαιτήσεις: *Pentium 200 MHz, 32MB RAM*

Για το Sudden Strike έχουν γίνει κατά καιρούς αναφορές μέσω του περιοδικού. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής που εξελίσσεται κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και περιέχει μία μεγάλη γκάμα από ρωσικές, γερμανικές, γαλλικές, αμερικανικές και βρετανικές αποστολές. Το βάθος του είναι εκπληκτικό, οι επιλογές τακτικών ατελείωτες και το gameplay έξοχο. Όλα αυτά συνθέτουν το καλύτερο ίσως WWII strategy game που είδαμε ποτέ. Βέβαια, ακόμη δεν έχει κυκλοφορήσει η πλήρης έκδοση, αλλά δεν νομίζω πως θα αλλάξουν και πολλά πράγματα. Οποιαδήποτε τακτική και τρόπο επίθεσης και αν σκεφτείτε, μπορείτε να τον πραγματοποιήσετε.

Το παρόν playable demo σάς δίνει τη δυνατότητα να παίξετε είτε ως σύμμαχοι, είτε



ως Γερμανοί, είτε ως Ρώσοι και να διοικήσετε στρατιές από άρματα μάχης, μεταφορικά άρματα και μονάδες πεζικού. Σκοπός σας είναι να οδηγήσετε τις δυνάμεις σας στην κατάληψη στρατηγικών σημείων, να κατατροπώσετε τους εχθρούς σας και να επιστρέψετε στην πατρίδα νικητές και τροπαιούχοι.

Μέσω του demo έχετε την ευκαιρία να πάρετε μια καλή γεύση για το ποιόν του παιχνιδιού, το οποίο στην πλήρη έκδοσή του θα διαθέτει ορισμένα εντυπωσιακά στοιχεία: 1.000 στρατιωτικές μονάδες σε κάθε σενάριο, τεράστιους χάρτες, πολλά κτίρια, ρεαλιστική εξομοίωση όπλων, "καλοκαιρινά" και "χειμερινά" σενάρια και άλλα πολλά. Για να δούμε, λοιπόν, πόσο καλός στρατηγός είστε.



PATCHES

- Warlords Battlecry
- MDK 2
- Shogun: Total War

TRIBES 2

Εταιρεία: *Sierra*
ROLLING DEMO

Ενα πολύ καινοτόμο 1st person action game, το οποίο θέτει νέες βάσεις στην έννοια της team-based διαμάχης. Μόνο η καλύτερη δυνατή ομαδική δουλειά και οι επιδέξιες κινήσεις τακτικής μπορούν να εγγυηθούν την επιβίωσή σας στο παιχνίδι. Ετσι λοιπόν δεν θα έχετε να κάνετε με ένα ακόμα "προχωράω και χτυπάω" game. Συνολικά το Tribes 2 περιέχει πολλές καινοτομίες



ειδικά στο gameplay, δίνοντας μεγάλη βαρύτητα στο ομαδικό πνεύμα και τις ενδοεπικοινωνίες, ενώ και το multiplayer mode που διαθέτει υποστηρίζει την ταυτόχρονη ύπαρξη 50 και πλέον παικτών. Φυσικά, όπως σε κάθε νέο sequel, θα υπάρχουν αρκετά νέα όπλα και οχήματα, τα οποία υπόσχονται άφθονη δράση. Φυσικά μόλις πέσει στα χέρια μας κάποιο playable demo, θα σας το... μεταβιβάσουμε.

1000 YEARS

Εταιρεία: *eSofnet*
ROLLING DEMO

Το εν λόγω παιχνίδι μάς έρχεται από μία νέα κορεατική -παρακαλώ- εταιρεία και είναι εμπνευσμένο από την πιο δημοφιλή και αξιοπρόσεκτη περίοδο της Κορεατικής ιστορίας, την περίοδο των Three Kingdoms (τριών βασιλείων). Ηταν η περίοδος κατά την οποία τα τρία ισχυρά βασίλεια της περιοχής βρίσκονταν σε διαρκή διαμάχη. Παρά τις όποιες διαμάχες, όμως, οι συναλλαγές δεν έλλειπαν· μάλιστα, πολλές φορές



γίνονταν αναγκαστικά. λόγω της κοινής επαφής με ουδέτερα κράτη.

Το παιχνίδι βασίζεται στα ιστορικά δεδομένα της περιόδου εκείνης, όπως αυτά έχουν καταγραφεί, και έτσι εκτός των άλλων θα έχετε μια ευκαιρία για ένα μικρό μάθημα ιστορίας. Ελπίζω κάποτε να ασχοληθεί και κάποια "δική" μας εταιρεία με κάτι από τη δική μας ιστορία. Άλλωστε υπάρχει καλύτερη πηγή "σεναρίων", για ιστορικά παιχνίδια; PC

EXTRAS

Πολλά και ενδιαφέροντα και σε αυτό το τεύχος τα extras που σας προσφέρουμε, από εφαρμογές για παιχνίδια, μέχρι και ολόκληρα παιχνίδια. Ας μη χρονοτριβούμε όμως, και ας περάσουμε να δούμε ευθύς αμέσως τα "καλούδια" του εν λόγω directory.

- **Add-Ons:** Εδώ θα βρείτε χρήσιμα εργαλεία, καθώς και ένα update με το ελληνικό Πρωτάθλημα Ποδοσφαίρου για το Championship Manager 99/00. Επιπλέον οι φίλοι του Age of Kings (της πρώτης έκδοσης και όχι του Conquerors) θα βρουν πολλά καλά files, όπως νέα σενάρια, ήχους, χάρτες και map editors, όλα δημιουργημένα από πιστούς φίλους του παιχνιδιού.
- **Carmageddon Comic:** Αφού διαβάσατε το review του Βασίλη (του Τουλιάντε) για το νέο Carmageddon, τι θα λέγατε να ρίχνατε και μια ματιά σε μερικά κόμιξ με θεματολογία από τη γνωστή σειρά παιχνιδιών; Αν αναρωτιέστε για τον αριθμό τους, είναι αισίως 8.
- **ΕΠΑΚ:** Η νέα -demo- έκδοση του γνωστού προγράμματος, με το οποίο μπορείτε να βλέπετε πόσο πληρώνετε σε κάθε δικτυακή περιήγησή σας. Για να μη σας έρχεται μετά ξαφνικό.
- **Lost Island of Alanna (Full Version):** Ενα adventure πρώτου προσώπου, με υψηλής ποιότητας γραφικά, δημιουργημένο από τη Cherry Coke. Πρόκειται για πλήρη έκδοση του παιχνιδιού, χωρίς κανέναν περιορισμό.
- **MP3 Kingdom:** Το γνωστό σας section με δημιουργίες ανεξάρτητων καλλιτεχνών σε μορφή MP3. Στο παρόν CD θα βρείτε 14 τραγούδια από τους "Lost in Twilight", καθώς και ένα demo του "Δευκαλίων". Οι τελευταίοι είναι ένα ερασιτεχνικό συγκρότημα που έχουν φτιάξει κάποιοι φίλοι του περιοδικού, οι οποίοι μας το παραχώρησαν προς δημοσίευση.
- **Scott Adams Adventure games:** Εδώ θα βρείτε μία συλλογή από text adventures παιχνίδια, δημιουργίες του Scott Adams. Πρόκειται για απλά στη χρήση τους παιχνίδια, όπου με λίγες και απλές εντολές, μπορείτε να ζήσετε αυτά που σας προσφέρουν. Ιδανικά για όσους δεν έχουν ξανασχοληθεί με adventure games.
- **Vampire RPG manual:** Μάθετε τους κανόνες του Table-RPG Vampire (το κείμενο είναι γραμμένο στα ελληνικά).
- **Web Master 2000:** Η μεγάλη ώρα πλησιάζει! Δείτε τις επικρατέστερες συμμετοχές για το μεγάλο διαγωνισμό Web Master 2000 από όσες εστάλησαν σε CD-ROMs ή δισκέτες. Προσοχή, αυτά δεν είναι τα τελικά αποτελέσματα του διαγωνισμού. Ευκαιρία να δείτε εάν είστε και εσείς ένας από τους υποψήφιους τυχερούς και να γνωρίσετε όλες τις υποψηφιότητες.

DRIVERS

- Radeon
- Savage Mx
- Voodoo5

Ακόμα πιο συναρπαστικές εμπειρίες για αληθινούς κατακτητές!

©2000 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft and Age of Empires are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.





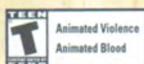
Μόνο **8.500** δρχ.

AGE of EMPIRES II
The CONQUERORS
EXPANSION

5 νέοι πολιτισμοί (Ούννοι, Αζτέκοι, Μάγια, Κορεάτες και Ισπανοί), 4 νέες εκστρατείες που βασίζονται σε πραγματικές ιστορικές μάχες και σου δίνουν τη δυνατότητα να εισβάλεις στην Ευρώπη μαζί με τον Αττίλα, να πολεμήσεις στο πλευρό του Ελ Σιντ, να πολιορκήσεις την πρωτεύουσα των Αζτέκων..., 11 νέες πολεμικές μονάδες, 25 νέες τεχνολογίες !

www.microsoft.com/games/conquerors

Για να παίξεις το "The Conquerors" Expansion, απαιτείται η πλήρης έκδοση του Microsoft Age of Empires 2.0





Zone.com

Microsoft

Η παραπάνω τιμή είναι εκτιμώμενη τιμή λιανικής. Οι τιμές των προϊόντων Microsoft μπορούν να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση. Οι διανομείς και οι μεταπωλητές των προϊόντων Microsoft, είναι ελεύθεροι να προσδιορίζουν την τιμή των προϊόντων που εμπορεύονται. Στην εκτιμώμενη λιανική τιμή δεν συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%.

ΓΡΑΨΤΕ, ΣΒΗΣΤΕ, ΞΑΝΑΓΡΑΨΤΕ

KENWOOD MINI DISC RECORDER DM-VH7

Μία συσκευή που σας επιτρέπει να σβήνετε και να γράφετε εύκολα και γρήγορα τα δικά σας minidiscs αλλά και να δίνετε ονομασίες στα tracks. Προέρχεται από μία επώνυμη εταιρεία του χώρου και διαθέτει εκτός των άλλων ψηφιακό σύστημα κατά των κραδασμών και δύο εξόδους ήχου. Καλές -ψηφιακές- εγγραφές!

info www.kenwood.com



ΤΟ DVD ΠΟΥ ΠΑΕΙ ΠΑΝΤΟΥ

ARCHOS MINIDVD

Ενα πολύ λεπτό φορητό DVD player, το οποίο είναι εξοπλισμένο με ένα υψηλής απόδοσης 32-bit CardBus interface, διαθέτει σύστημα micro-power και δεν χρειάζεται τροφοδοσία ρεύματος. Συνδέεται με οποιοδήποτε notebook διαθέτει CardBus 2ης έκδοσης και είναι ιδανικό όχι μόνο για τη μεταφορά δεδομένων αλλά και για την παρακολούθηση ταινιών DVD. Η συσκευασία του περιλαμβάνει και DVD software.

info www.archos.com



ΑΠΟΛΥΤΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ

JUMBO REMOTE CONTROL

Ενα τηλεχειριστήριο κομματάκι... μεγάλο, μια και το ύψος του φτάνει αισίως τις 14" (μην ανησυχείτε, δεν μεγαλώνει άλλο) - θα είναι ομολογουμένως σπουδαίο κατόρθωμα αν καταφέρετε να το χάσετε! Τα πλήκτρα του φωσφορίζουν στο σκοτάδι, έτσι ώστε να μη σταματάτε ούτε τότε το ανελέητο... zapping. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί μέχρι και σε τέσσερις συσκευές ταυτόχρονα, και διαθέτει πέντε πλήρως προγραμματιζόμενα πλήκτρα. Καλό zapping!

info www.igadget.com



Η HARLEY ΣΤΑ... ΜΑΧΑΙΡΙΑ

HARLEY DAVIDSON FATBOY KNIVE

Ενα σετ μαχαιριών που αξίζει να φέρει το "βαρύ" όνομα της Harley Davidson. Διαθέτει κοφτερές ανοξείδωτες λεπίδες, με άψογες δερμάτινες λαβές, που εγγυώνται να κόψουν οτιδήποτε τους αναθέσετε. Εντάξει, μην το παρακάνετε! Γράφοντας "οτιδήποτε" δεν κυριολεκτούμε!

info www.igadget.com









ΣΚΙ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΧΩΡΟΥΣ

RADICA SNOWBOARD RIDER

Σχεδόν θα νιώθετε τον άνεμο και το χιόνι να στροβιλίζονται γύρω σας -αρκεί να έχετε μία μικρή δόση φαντασίας. Διαθέτοντας ειδικούς αισθητήρες κίνησης στην κάτω επιφάνειά της η συσκευή αυτή αναπαριστά τις κινήσεις των ποδιών ενός σκιέρ. Ενας ευχάριστος τρόπος για να περάσετε την ώρα σας, ιδιαίτερα εάν είστε φίλοι του σκι. Ωπ, προσοχή σε αυτό το δέντρο που ξεπροβάλλει εμπρός σας!

info www.igadget.com

ΣΤΥΛΟ-ΜΑΣΑΖ

MICROSOFT SIDEWINDER PEN

Μόλις χτες έπεσε στα χέρια μας ένα πολύ πρωτότυπο στυλό από τη Microsoft. Φέρει την ονομασία Sidewinder και το στοιχείο που το κάνει να ξεχωρίζει από τα κοινά στυλό είναι η δόνηση που διαθέτει. Χάρη σε αυτήν μπορείτε, αν γράφετε για αρκετή ώρα, να κάνετε ένα ολιγόλεπτο μασάζ στο πονεμένο χέρι σας, προκειμένου να συνεχίσετε απτόητοι το γράψιμο. Πάντως, δεν προτείνεται η ενεργοποίηση της λειτουργίας του μασάζ ενώ γράφετε!

info Microsoft Hellas, Τηλ.: 6806775



Επιμέλεια: Πέτρος Παπαθανασίου

Η νεαρά Voodoo4 4500

Επιτέλους, εδέησε η 3dfx και για τους πτωχούς που δεν διαθέτουν περισσότερες από 100.000 δραχμές για κάρτα γραφικών και κυκλοφόρησε τη Voodoo4 4500, που ενσωματώνει ένα μόνο chip VSA-100 και κατεβάζει το κόστος στις περίπου 60.000 δραχμές. Ο λόγος της καθυστέρησης παρουσίασης της βασικής έκδοσης οφείλεται στον αγώνα δρόμου μεταξύ της 3dfx και της nVIDIA για την κορυφαία σε απόδοση 3D κάρτα γραφικών. Ετσι, πρώτα κυκλοφόρησαν οι εκδόσεις Voodoo5 5000, 5500 και 6000 κι έπειτα η σαφώς χαμηλότερης απόδοσης Voodoo4 4500.



Η Voodoo4 4500, που κυκλοφορεί σε εκδόσεις AGP και PCI, διατηρεί τις δυνατότητες της μεγαλύτερης "αδελφής" της, αποδίδοντάς τες σε "χαμηλότερους" ρυθμούς. Ετσι, αναλυτικότερα έχουμε:

- Chip γραφικών: ένα 128bit VSA-100, χρονιζόμενο στα 350MHz
- Μνήμη RAM 32MB
- Fill rate 333MPixels/sec
- Διαχείριση 32bit textures μεγέθους έως 2.048x2.048
- Υποστήριξη της λειτουργίας FSAA (Full Screen Anti-Aliasing)
- Συμβατότητα με τα πρότυπα Direct3D, OpenGL, Glide και του νεότερου DirectX 8.0 που πρόκειται να κυκλοφορήσει η Microsoft για τα Windows

Η 3dfx, μετά την επιβεβαίωση της ισχύος της στην έκθεση ECTS, που έγινε στο Λονδίνο στις αρχές του Σεπτέμβρη, όπου και βραβεύθηκε η Voodoo5 5500 ως το καλύτερο προϊόν hardware του 2000, διατηρεί την αισιοδοξία της για την πορεία της μικρότερης Voodoo4 στην αγορά, βασιζόμενη επίσης στο συγκρατημένο κόστος απόκτησης, που όμως είναι μεγαλύτερο από αυτό της GeForce2 MX της nVIDIA, της βασικότερης ανταγωνίστριας κάρτας σε αυτήν την κατηγορία.

Νέα γενιά AMD επεξεργαστών

Ενα μυστήριο καλύπτει τη νέα οικογένεια επεξεργαστών της AMD, με τα κωδικά ονόματα Mustang, Palamino και Morgan. Η AMD διατηρεί ακόμη μυστική την εξέλιξη στο σχεδιασμό του πυρήνα των επεξεργαστών αυτών, που λέγεται ότι θα αποτελούν παραλλαγές του Mustang, μίας εξελιγμένης έκδοσης των Duron και Athlon.

Από τις πληροφορίες που χορηγεί με το σταγονόμετρο στον διεθνή ειδικό Τύπο η AMD, γνωρίζουμε μέχρι στιγμής ότι θα αποτελούν τύπου Socket-A επεξεργαστές, με το FSB τους να βρίσκεται στα 266MHz, ενώ θα υπάρχει "ελαστικότητα" για το μέγεθος της L2-cache μνήμης, το οποίο θα αγγίζει τα 2MB(!)

Η τελευταία πληροφορία που κυκλοφόρησε από επίσημα χείλη της εταιρείας αναφέρει: "ο Mustang θα καταναλώνει μικρότερα ποσά ενέργειας, με αποτέλεσμα η χαμηλότερη τάση λειτουργίας να τον καθιστά μία καλή πρόταση για τους φορητούς υπολογιστές". Οπως φαίνεται πάντως ο μεν Mustang θα κυκλοφορήσει ως μετεξέλιξη του Athlon και θα προορίζεται για τους desktop υπολογιστές, ο δε Palamino θα είναι η αντίστοιχη έκδοση για τους φορητούς και, τέλος, ο Morgan -σύμφωνα με τη συνηθισμένη τακτική παρουσίας στην αγορά φθηνών "υποκατάστατων" των κορυφαίων εκδόσεων- θα αποτελέσει τη συνέχεια του Duron.









Πώς να "δείτε" ένα μουσικό αρχείο MP3

Η κορεατική Samsung προχώρησε ένα βήμα παραπέρα την πρότασή της στον τομέα των MP3 players, οι οποίοι γνωρίζουν μεγάλη εμπορική επιτυχία τον τελευταίο καιρό, ενσωματώνοντας μία οθόνη στο προϊόν της για να απολαμβάνετε "εικόνα & ήχο".

Το Yepp MP3 Player περιγράφεται από την κατασκευάστρια Samsung ως ένα είδος "παχιάς πιστωτικής κάρτας", που μπορεί να παίζει αρχεία MP3 συνοδευόμενα όχι ακριβώς από βίντεο, αλλά από σλάιτς προεπιλεγμένων εικόνων. Η διαστάσεων 6,5x10x2,5 εκατ. ενσωματώνει και μία 2" οθόνη υγρών κρυστάλλων, ανάλυσης 280x220 pixels, στην οποία μπορούν να προβάλλονται, για παράδειγμα, φωτογραφίες του καλλιτέχνη ή του συγκροτήματος του τραγουδιού ή οι στίχοι του.

Λόγω του μεγέθους των σύγχρονων memory cards και, βέβαια, της ίδιας της συσκευής, η δυνατότητα προβολής κινούμενης εικόνας και βιντεοκλίπ είναι απαγορευτική. Ετσι, θα πρέπει να αρκεστούμε στις τύπου JPEG στατικές εικόνες, για το συγχρονισμό των οποίων με τη μουσική υπεύθυνος είναι ο ίδιος ο χρήστης, μέσω του λογισμικού που συνοδεύει τη συσκευή. Η λειτουργία της συσκευής βασίζεται στον ενσωματωμένο επεξεργαστή που χρονίζεται στα 133MHz. Δυστυχώς, δεν υπάρχει ενσωματωμένη μνήμη, αλλά η Samsung προμηθεύει το χρήστη με SmartMedia cards χωρητικότητας 32MB.

Το Yepp MP3 player κυκλοφορεί για την ώρα στην Κορέα και κοστολογείται περίπου στις 145.000 δραχμές.



flash

25 χρόνια Microsoft

Μπορεί πολλοί να έχουν συνδέσει τη Microsoft με το περίφημο λειτουργικό σύστημα Windows, που αποτέλεσε και την είσοδο των "μονολιθικών" PCs στο παραθυρικό περιβάλλον που μέχρι τότε αποτελούσε μονοπώλιο της Apple, όμως η Microsoft ή μάλλον ο Mr Microsoft, Bill Gates, διαθέτει 25ετή ιστορία στο χώρο του PC λογισμικού και σε αυτόν οφείλουμε το πρώτο λειτουργικό σύστημα για home PC, το κλασικό πλέον MS-DOS. Το



μήνα που μας πέρασε η εταιρεία γιόρτασε τα 25χρονά της με την πρέπουσα μεγαλοπρέπεια και τη συμμετοχή σχεδόν 20.000 υπαλλήλων της!

Ο κ. Gates αποτελεί την προσωποποίηση του λεγόμενου "αμερικανικού ονείρου", καθώς το 1975 ξεκίνησε μαζί με τον Paul Allen το σχεδιασμό προγραμμάτων για υπολογιστή Altair8800. Λίγα χρόνια αργότερα καθιέρωσαν τα άγνωστα μέχρι τότε PCs στην αγορά, μέσω αυτού του λειτουργικού που αργότερα ονομάστηκε MS-DOS και αποτέλεσε την απαρχή μίας αυτοκρατορίας, η οποία μέσα σε δύο δεκαετίες κατάφερε να φτάσει στη νούμερο ένα θέση της παγκόσμιας αγοράς λογισμικού και να κάνει τον ιδρυτή και -μέχρι πρότινος- πρόεδρό της, Bill Gates, τον πλουσιότερο άνθρωπο του κόσμου. Ετσι, ενώ τον πρώτο χρόνο λειτουργίας της τα συνολικά έσοδα δεν ξεπερνούσαν τα 16.000 δολάρια, σήμερα με 39.900 υπαλλήλους η Microsoft παρουσιάζει ετήσιο τζίρο της τάξης των 23 δισ. δολαρίων!!!

Η εκδήλωση που έγινε στο Safeco Fields των ΗΠΑ δεν επικεντρώθηκε τόσο στην αξιοθαύμαστη έως σήμερα πορεία της εταιρείας όσο στα καινοτόμα σχέδιά της για την... επόμενη 25ετία. Ο Bill Gates, που άνοιξε τις εκδηλώσεις με την ομιλία του, ανέφερε ότι το καλύτερο είναι ακόμη μπροστά μας και πως όσο θαυμαστά κι αν είναι όσα πέτυχε η Microsoft τα προηγούμενα 25 χρόνια, όταν θα κλείνει το μισό αιώνα λειτουργίας θα έχει να επιδείξει ακόμη πιο "μυθικό" έργο. Στη συνέχεια το λόγο πήρε ο νυν πρόεδρος της εταιρείας Steve Balmer, ο οποίος ξεπετάχτηκε μέσα από μία τεράστια τούρτα (οποιοιδήποτε σχολιασμοί περί κιτς είναι περιττοί). Ο Balmer αποσαφήνισε τα σχέδια της Microsoft για το προσεχές μέλλον, αναφέροντας ότι οι προσπάθειες πλέον επικεντρώνονται στην ολοκλήρωση του Microsoft .NET, που -σύμφωνα με τις δηλώσεις του- φιλοδοξεί να προκαλέσει την ίδια κοσμογονική αλλαγή με εκείνη που επέφερε το MS-DOS στον κόσμο των PCs. Το Microsoft .NET ουσιαστικά είναι μία software πλατφόρμα, η οποία θα δίνει τη δυνατότητα επικοινωνίας και διαχείρισης δεδομένων από διαφορετικούς χρήστες με διαφορετικού τύπου συσκευές, προεκτείνοντας τον όρο "συμβατότητα" σε πρωτοφανή για τον κόσμο των υπολογιστών επίπεδα. Ενας άλλος τομέας όπου θα δοθεί ιδιαίτερη βαρύτητα είναι το entertainment τμήμα της Microsoft, με το X-BOX να αποτελεί το πιο φιλόδοξο σχέδιό της για την αγορά των κονσολών.

Εμείς ευχόμαστε να τη δούμε να γιορτάζει και τα 50 χρόνια της και να περηφανεύεται πλέον για τα... bug-free προγράμματα που θα έχει προσφέρει στην παγκόσμια αγορά υπολογιστών.

Η Philips, γνωστή για τις τεχνολογικές καινοτομίες της, έκανε πάλι το θαύμα της. Παρουσίασε μία πλαστική οθόνη επιφάνειας 3,5 τετρ. εκατ. με δυνατότητα ανανέωσης της εικόνας έως και 100 φορές το δευτερόλεπτο! Ο σχεδιασμός της οθόνης αυτής βασίζεται στο συνδυασμό πλαστικών ημιαγωγών με ένα κλασικό chip πυριτίου, ενώ για την ώρα μπορεί να εμφανίσει -μέτριας ποιότητας- εικόνα ανάλυσης 64x64 pixels. Το project βρίσκεται ακόμη στα πρώτα βήματά του, ενώ οι τεχνικοί της Philips εμφανίζονται αισιόδοξοι, θεωρώντας ότι η εφεύρεσή τους μπορεί να σημάνει τη γέννηση μίας νέας μορφής ηλεκτρονικών εφημερίδων, όπου τη θέση των στατικών φωτογραφιών δίπλα στο άρθρο θα πάρουν οι λεπτές πλαστικές οθόνες αυτές, εμφανίζοντας βίντεο σχετικό με την είδηση.

Στη στήλη "Net News" του παρόντος τεύχους μπορείτε να διαβάσετε για τα νέα δεδομένα της λεγόμενης Interactive TV που εισέρχονται και στη χώρα μας μέσω του ψηφιακού καναλιού Nova. Αντίστοιχη δυνατότητα σκοπεύει να προσαρμόσει η Microsoft σε μία από τις επόμενες εκδόσεις των Windows 2000. Το λογισμικό που βρίσκεται υπό σχεδιασμό και πρόκειται να κυκλοφορήσει ενσωματωμένο στα Windows 2000, μέσα στον επόμενο χρόνο, θα επιτρέπει στο χρήστη όχι μόνο να παρακολουθήσει τηλεόραση μέσω της οθόνης του υπολογιστή του, αλλά και να εκμεταλλευθεί όλες τις δυνατότητες που του δίνει η Interactive TV (για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτές τις δυνατότητες ανατρέξτε στη στήλη "Net News").

Μετά την επιτυχία που γνώρισε ο εκπαιδευτικός τίτλος της Inte*learn "Το μυστικό άλμπουμ του θείου Αλμπερτ", η εταιρεία επιστρέφει με ακόμη ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι για παιδιά ηλικίας άνω των 10 ετών. Το εντυπωσιακό "Itacante, ο πλανήτης των ρομπότ", πέρα από τα εξελιγμένα γραφικά, διαθέτει και προσεγμένη AI, κάτι πρωτόγνωρο για το ελληνικό εκπαιδευτικό software. Πίσω από το τυπικό σενάριο, το οποίο ζητά από τον παίκτη να αναλάβει το ρόλο του "Εκλεκτού" και να ελευθερώσει κάποιον πλανήτη από τον τύρανο Βούλκορ, κρύβεται ένα έξυπνο παιχνίδι που απαιτεί παρατηρητικότητα και εφευρετικότητα, καθώς ο παίκτης καλείται να συναρμολογήσει έναν αριθμό από ρομπότ που θα τον βοηθήσουν να ολοκληρώσει με επιτυχία τις 3 αποστολές του έως την τελική αναμέτρηση με τον Βούλκορ.

Μία κάμερα για όλες τις δουλειές

Η ιαπωνική Ricoh ανακοίνωσε την κυκλοφορία μίας πρωτοποριακής φωτογραφικής μηχανής, που αποτελεί εξέλιξη του πολύ πρόσφατα παρουσιασμένου και κορυφαίου μοντέλου της RDC-7. Η Ricoh RDC-i700 εξωτερικά μοιάζει πάρα πολύ στη μεγέθους βιντεοκασέτας RDC-7 και ενσωματώνει δυνατότητες αποστολής e-mail, fax και πρόσβασης στο Internet! Οι πέρα από τα συνηθισμένα δυνατότητές της εξασφαλίζονται μέσω κατάλληλης θύρας, στην οποία συνδέονται modems (στα πρότυπα των ασύρματων modems των φορητών) και PC cards, και επικεντρώνονται στη δυνατότητα αποθήκευσης και μεταφοράς είτε μέσω e-mail, είτε μέσω FTP sites των φωτογραφιών που τράβηξε ο χρήστης. Η ίδια θύρα μπορεί να χρησιμοποιηθεί μέχρι και για σύνδεση κινητού τηλεφώνου. Στις "συμβατικές" προδιαγραφές της RDC-i700 βρίσκουμε:

- Φακό 35mm με δυνατότητα οπτικού ζουμ έως 3x
- Ενσωματωμένη μνήμη 16MB επεκτάσιμη με flash cards έως 64MB
- Αναλύσεις: 2.048x1.536, 1.024x768, 640x480 pixels και για βίντεο λήψη 320x200 pixels
- Formats αποθήκευσης: JPEG (συμπιεσμένα δεδομένα) και TIFF (ασυμπίεστα δεδομένα)
- Ενσωματωμένη LCD/TFT οθόνη 2"
- Υποστήριξη PAL/NTSC βίντεο προτύπων
- Δυνατότητα λήψης ήχου
- Ταχύτητα λήψης έως και 1/1000sec
- Θύρες: PC-Serial (RS232), USB, Video Out, Audio Out
- Διαστάσεις: 13,5x7,4x2,7cm
- Βάρος: 270gr

Η φωτογραφική μηχανή ήδη κυκλοφορεί στην Ιαπωνία, ενώ τον Φεβρουάριο του 2001 αναμένεται να κυκλοφορήσει στις ΗΠΑ (και αργότερα στην Ευρώπη) και θα κοστίζει -ούτε λίγο ούτε πολύ- 600.000 δραχμές. Το ερώτημα είναι πόσο χρήσιμες στην πράξη είναι αυτές οι δυνατότητες και αν αποτελούν μόνο πολιτική εντυπωσιασμού, τη στιγμή που η ακριβώς ομοίων ικανοτήτων -ως ψηφιακή φωτογραφική μηχανή- RDC7 κοστίζει σημαντικά λιγότερο.



Sony + Transmeta = PictureBook

Τελικά, παρ' ότι η IBM παρουσίασε στο κοινό πριν από τη Sony την πρότασή της στους φορητούς, η οποία υιοθετεί τον πολυσυζητημένο επεξεργαστή Crusoe της Transmeta, τον ThinkPad 240, που αποτέλεσε και τον πρώτο υπολογιστή με ενσωματωμένο αυτόν τον επεξεργαστή, τελικά η Sony πρόλαβε την αγορά. Μέσα στον Οκτώβριο αναμένεται η κυκλοφορία μίας νέας έκδοσης, του PictureBook, ενός ιδιαίτερα ελαφριού μοντέλου της σειράς VAIO της ιαπωνικής εταιρείας, που θα είναι και το πρώτο προϊόν που προκύπτει από τη συνεργασία της Sony με την Transmeta.

Ο PictureBook συναγωνίζεται στον περιορισμό του μεγέθους και του βάρους τη σειρά X-20 της IBM ζυγίζοντας κάτι παραπάνω από ένα κιλό. Στον τομέα όμως όπου ξεχωρίζει πραγματικά είναι αυτός της κατανάλωσης λειτουργίας, καθώς -ως γνωστόν- η σειρά Crusoe φημίζεται για το μειωμένο voltage που απαιτεί για να λειτουργήσει. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την αυξημένη αυτονομία του PictureBook, που αγγίζει τις 5,5 ώρες με χρήση συμβατικών μπαταριών Li-Ion. Για να αποκτήσετε μία εικόνα της βελτίωσης, σας αναφέρουμε ότι το παρόν μοντέλο VAIO PictureBook της Sony, που ενσωματώνει τον Pentium II στα 400MHz της Intel, με τις ίδιες μπαταρίες δεν μπορεί να λειτουργήσει αυτόνομα περισσότερο από 2 ώρες.

Εκτός όμως του επεξεργαστή της Transmeta ο VAIO PictureBook θα διαθέτει:

- 128MB μνήμη τύπου SDRAM
- Οθόνη LCD/TFT 8,9" XGA μέγιστης ανάλυσης 1.024x768 pixels
- 12GB σκληρό δίσκο
- Ενσωματωμένο modem 56Kbps

Το κόστος του νέου PictureBook θα είναι της τάξης των 900.000 δραχμών, δηλαδή περίπου στα ίδια επίπεδα με το παρόν μοντέλο με τον Pentium II των 400MHz. Όσο για τον ThinkPad 240 της IBM, θα πρέπει να περιμένουμε ακόμα τρεις μήνες έως τις αρχές του 2001 για να τον δούμε στην αγορά.



Extra-slim φορητός από την IBM

Η σειρά X-20 της IBM, που απευθύνεται κυρίως σε εκείνους που ταξιδεύουν συχνά και έχουν ως πρώτη προτεραιότητα το περιορισμένο μέγεθος κι έπειτα τις επιδόσεις και το πλήθος των περιφερειακών κατά την αγορά φορητού υπολογιστή, αποτελείται από πραγματικούς πρωταθλητές περιορισμένου μεγέθους φορητούς. Συγκεκριμένα το πάχος



τους δεν ξεπερνάει τα 2,5 εκατοστά και το βάρος τους μόλις που αγγίζει το ενάμιση κιλό.

Παρ' ότι αναγκαστικά ο αγοραστής πρέπει να κάνει αρκετές παραχωρήσεις στον αριθμό και το μέγεθος των περιφερειακών συσκευών, ωστόσο η IBM στη σειρά X-20 κατάφερε να ενσωματώσει LCD οθόνη μεγέθους 12,1", τη στιγμή που ο ανταγωνιστής Vaio SR της Sony διαθέτει μόλις 10,4" οθόνη και ζυγίζει καμιά εκατοστή γραμμάρια περισσότερο. Βέβαια, για να αποκτήσει κάποιος ένα τόσο "προοδευτικό" φορητό, αλλά και την ταμπελίτσα της IBM, πρέπει ούτε λίγο ούτε πολύ να ξοδέψει περίπου 880.000 δρχ. για να πάρει τη βασική έκδοση X-20 2262 που περιλαμβάνει:

- Επεξεργαστή Intel Celeron 500MHz
- 64MB μνήμη RAM
- Οθόνη LCD-TFT 12,1"
- Κάρτα γραφικών ATI Rage Mobility 4MB
- Σκληρό δίσκο 10GB
- Modem 56Kbps
- 4 μπαταρίες Li-Ion (αυτονομία 2,1 ώρες)

Τον υπολογιστή συνοδεύει ένα ικανοποιητικό πακέτο λογισμικού, που περιλαμβάνει Lotus SmartSuite Millennium, ConfigSafe, PC Doctor και διάφορα προγράμματα υποστήριξης της IBM, ενώ στο χρήστη παρέχεται τριετής εγγύηση καλής λειτουργίας.

Κατέφθασε το CD-RW NR-7500 της NEC

Η νέα πρόταση για αντιγραφές και αντι-αντιγραφές της NEC, που κατέφθασε πρόσφατα και στη χώρα μας, ακούει στον κωδικό NR-7500. Πέρα από το όνομα NEC, που εξασφαλίζει την ποιότητα του προϊόντος, οι επιδόσεις του NR-7500 είναι επαρκείς για τις συνήθεις ανάγκες των χρηστών, χωρίς βέβαια να βρίσκεται σε καμία περίπτωση στην κορυφή. Το CD-RW τύπου IDE/ATAPI της NEC διαθέτει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

- Ταχύτητα ανάγνωσης 32x
- Ταχύτητα εγγραφής 8x
- Ταχύτητα επανεγγραφής 4x
- Αναγνώριση όλων των κυρίων CD formats, όπως CD-ROM, CD Audio, CD Extra, CD Text, CD-I, CD-Bridge, Photo-CD, Video CD και Hybrid CD.

Εκεί όμως που γίνεται πολύ ενδιαφέρουσα η είδηση αυτή είναι σε ό,τι αφορά στο κόστος των δύο εκδόσεων

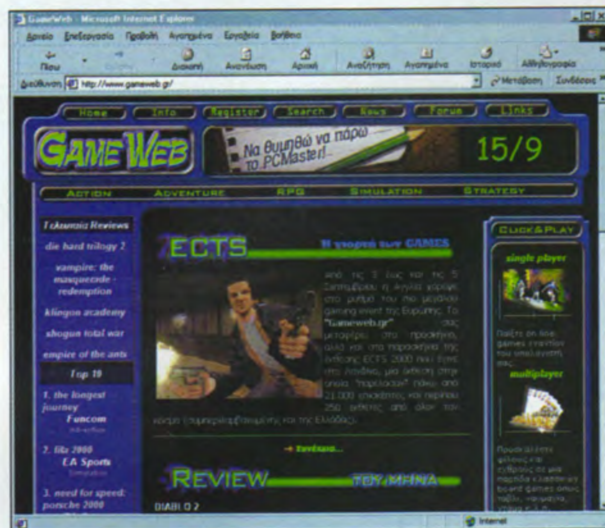


(Bulk και Retail) του NR-7500. Με 61.000 δραχμές (+ΦΠΑ) μπορείτε να αποκτήσετε την έκδοση Bulk, ενώ με 6.000 δραχμές παραπάνω αποκτάτε τη Retail, η οποία περιλαμβάνει επιπλέον το απαραίτητο λογισμικό για τη λειτουργία του CD-RW, δηλαδή τους drivers και το Easy CD Creator της Adaptec, αλλά και το καλώδιο σύνδεσης, καθώς και από ένα άγραφο CD και CD-RW.

Ετσι, με ιδιαίτερα συγκρατημένο κόστος μπορείτε -επιτέλους- να αποκτήσετε το πολυπόθητο CD-RW σας.

ΠΡΟΣΟΧΗ

Επειδή δεχτήκαμε αρκετά σχετικά τηλεφωνήματα και επιστολές από αναγνώστες μας, επισημαίνουμε πως το Gamenet, με τη νέα μορφή του, δεν έχει καμία σχέση με το περιοδικό μας και την Compupress γενικότερα. Η υπηρεσία αυτή έχει πάψει να σχετίζεται με το "PC Master" από την εποχή που σταμάτησε να υπάρχει και η ανάλογη στήλη στις σελίδες μας. Το on-line site για games με το οποίο συνεργάζεται το περιοδικό μας είναι το GameWeb (www.gameweb.gr,) που περιέχει ειδήσεις, reviews, on-line games και οτιδήποτε άλλο αφορά στο σύγχρονο gamer (δείτε σχετικό άρθρο στο προηγούμενο τεύχος μας).



Το πρώτο ελληνικό game portal

On - Line Games



www.gameweb.gr

Downloads

Board Games

Forum



Hints & Tips

Reviews

Previews

Polls

DIGICON

DIGITAL CONTENT S.A.

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9245910, 9238672-5, E-mail: digicon@compupress.gr

Net news

Από αυτή τη στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο σημαντικές ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

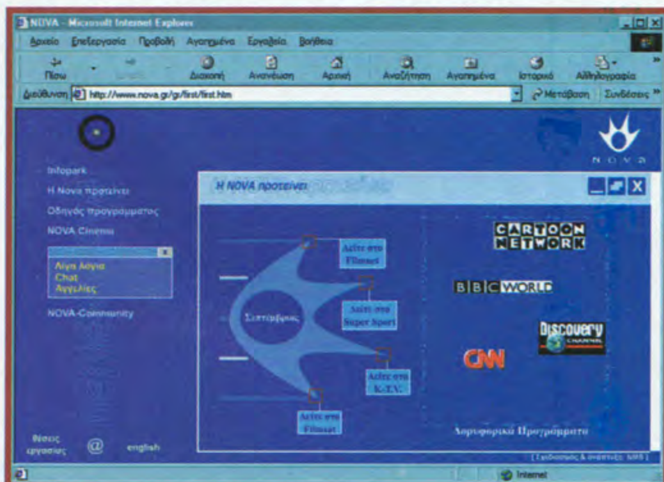
του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

NOVA: ΜΑΖΙΚΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΤΟ INTERNET;

Την Τετάρτη 13 Σεπτεμβρίου έγιναν τα επίσημα εγκαίνια του πρώτου ψηφιακού καναλιού στη χώρα μας, του γνωστού πλέον σε όλους Nova. Το πολύ προοδευτικό για τη χώρα μας αυτό εγχείρημα -σημειώνεται ότι μόνο τέσσερις ευρωπαϊκές χώρες διαθέτουν τέτοια υπηρεσία- αποκτά ξεχωριστό ενδιαφέρον, καθώς φαίνεται να μπαίνει στα χωράφια που μέχρι σήμερα αποτελούσαν "ιδιοκτησία" του Παγκόσμιου Ιστού. Ο ορισμός "Interactive TV", ο οποίος μεταφράζεται από τους υπευθύνους της Multichoice ως "διαδραστική τηλεόραση", επιτρέπει στο θεατή να συμμετέχει ενεργά στη διαμόρφωση του προγράμματος που θέλει να παρακολουθήσει, αλλά και δανείζεται ιδέες υλοποιημένες στο Internet, σε μία προσπάθεια να προσφέρει στο ευρύ κοινό δυνατότητες που μέχρι σήμερα ανήκαν στους κατόχους PC.

Θα επιχειρήσουμε να γίνουμε πιο σαφείς ξεκινώντας από τη δυνατότητα αγορών μέσω τηλεόρασης. Η ιδέα που υπάρχει λέγεται T-Commerce (κατά το e-Commerce) και αφορά στην παρουσίαση τόσο των προϊόντων μέσω της τηλεόρασης όσο και των ποικίλων προσφορών και εν συνεχεία στην τηλεφωνική παραγγελία από το συνδρομητή. Τούτο υλοποιείται σε πρώτη φάση μόνο από τα καταστήματα Κωτσόβολος και για επιλεγμένα ηλεκτρικά είδη. Μία άλλη εφαρμογή είναι οι τραπεζικές συναλλαγές, οι οποίες γνωρίζουν ήδη μεγάλες δόξες μέσω Διαδικτύου. Για την ώρα και σε συνεργασία με τη Eurobank ο συνδρομητής της Nova θα μπορεί να ενημερώνεται για τα δανειοδοτικά προγράμματα και τα αμοιβαία κεφάλαια και να υπολογίζει μέσω της τηλεόρασής του τους όρους πιθανών δανείων που θα ήθελε να λάβει από την τράπεζα, όπως μηνιαία χρέωση και συνολικούς τόκους.

Η πρώτη παρατήρηση αφορά στο επίπεδο της διαδραστικότητας (interactivity) που προσφέρει η Nova, η οποία για την ώρα δεν φαίνεται να "απειλεί" το Internet. Χωρίς ενσωματωμένο modem στον αποκωδικοποιητή ο συνδρομητής μπορεί μεν να ενημερώνεται, ωστόσο δεν μπορεί να παραγγέλνει και να ολοκληρώνει τις συναλλαγές του μέσω του τηλεοπτικού δέκτη του. Οι υπεύθυνοι της Nova άφησαν να υποτεθεί ότι στο μέλλον προβλέπεται η ενσωμάτωση modem, δεν έδωσαν όμως περαιτέρω πληροφορίες και δεν διευκρίνισαν ούτε τον τρόπο εφαρμογής, ούτε το χρονικό ορίζοντα μίας τέτοιας εξέλιξης.



Ως προς τις υπόλοιπες υπηρεσίες, οι φίλοι της τηλεόρασης σίγουρα θα ενθουσιαστούν: Πέρα από τις συνεργασίες με ελληνικά και ξένα κανάλια ειδικευμένα σε θέματα κινηματογράφου, αθλητισμού, ψυχαγωγίας και παιδικών προγραμμάτων, οι δυνατότητες που πλέον περνούν στα χέρια του θεατή είναι πρωτοφανείς, βάζοντάς τον σχεδόν στη θέση του τηλεοπτικού σκηνοθέτη. Οπως γνωρίζουμε όλοι, ένα αθλητικό συμβάν καλύπτεται από ένα μεγάλο σύνολο συσκευών λήψης, η αναμετάδοση όμως στη συμβατική TV γίνεται βάσει των επιλογών του σκηνοθέτη. Με την ψηφιακή τηλεόραση αυτή η δυνατότητα περνά στα χέρια του θεατή, ο οποίος μπορεί να επιλέξει ανά πάσα στιγμή από ποια κάμερα επιθυμεί να παρακολουθήσει το αθλητικό γεγονός. Επίσης, η τηλεόραση είναι σε θέση να λειτουργήσει ως ταινιοθήκη, καθώς ο συνδρομητής δύναται να επιλέξει οποιαδήποτε από τις ταινίες προσφέρονται, όποια στιγμή θέλει να τη δει.

Αυτές και άλλες πολλές είναι οι πρωτόγνωρες δυνατότητες που προσφέρει η ψηφιακή τηλεόραση, τις οποίες αναμένουμε με ανυπομονησία να γνωρίσουμε από κοντά.

www.nova.gr

PLAY & PAY

Μία εναλλακτική μέθοδος συναλλαγών μέσω Internet που υποκαθιστά τις πιστωτικές κάρτες και επιτρέπει την επί τόπου μεταφορά οποιουδήποτε ποσού χρημάτων, όσο



μικρό και να είναι αυτό, ονομάζεται Jalda ("Jalda" στη γλώσσα των Βίκινγκ σημαίνει "πληρωμή") και προσφέρεται από τη World Online. Ο χρήστης προπληρώνει ένα ποσόν, το οποίο αποθηκεύεται ως δικτυακός τραπεζικός λογαριασμός, και μπορεί να το χρησιμοποιεί on-line ταχύτατα πληρώνοντας τις οποιεσδήποτε δικτυακές υπηρεσίες. Η διαδικασία είναι η ακόλουθη: Ο χρήστης κάνει download το πρόγραμμα Jalda API (Application Programming Interface) και το εγκαθιστά στον υπολογιστή του. Από εκεί και πέρα οποιαδήποτε διαδικασία στο Δίκτυο απαιτεί πληρωμή (αγορά, on-line games κ.ά.). Μόλις κάνει κλικ για να την επιλέξει, κρατείται το απαιτούμενο ποσό από το λογαριασμό του, προκειμένου να αποδοθεί εν συνεχεία στον provider της υπηρεσίας μέσω της World Online. Αυτή η μέθοδος, εκτός του ότι είναι ταχύτατη, αναιρεί τη διαδικασία μετάδοσης του προσωπικού κωδικού της πιστωτικής κάρτας, που πολλοί χρήστες θεωρούν ανασφαλή. Το πιο

σημαντικό, όμως, είναι πως δίνει νέες δυνατότητες στους providers των επί πληρωμή υπηρεσιών. Πλέον μπορούν να κοστολογούν τις υπηρεσίες τους με την ώρα, με το μήνα, ακόμη και με το κλικ. Για παράδειγμα, θα μπορούσε ο παίκτης ενός on-line παιχνιδιού, αντί να πληρώνει ανά μήνα τη συνδρομή του, να πληρώνει on-line ανάλογα με το πόση ώρα ασχολήθηκε με το παιχνίδι. Κλείνοντας, δηλαδή, κάθε session να υπολογίζεται ο χρόνος κατά τον οποίο βρισκόταν μέσα και να κρατείται από το λογαριασμό του το απαραίτητο ποσό. Ή, ακόμη, να πληρώνει ανάλογα με το level του χαρακτήρα του ή ανάλογα με το πού θα έχει πρόσβαση στον κόσμο του παιχνιδιού. Αυτή η ανοικτή πλατφόρμα δίνει άλλη πνοή στη διαδικασία των διαδικτυακών συναλλαγών και μπορεί να αποβεί προς όφελος του χρήστη. Σίγουρα, όμως, πάνω απ' όλα θα προσφέρει ακόμη μεγαλύτερη ευελιξία στην κοστολόγηση των υπηρεσιών από μέρους των εταιρειών που τις χορηγούν.

Αυτή τη στιγμή, η υπηρεσία της World Online εκτείνεται σε 18 χώρες του κόσμου και την εμπιστεύονται πάνω από 3,7 εκατ. χρήστες του Internet.

www.b2b.online.co.uk/jalda/

DESPEC E-SHOP

Η Despec Hellas είναι μία από τις μεγαλύτερες εισαγωγικές εταιρείες προϊόντων υπολογιστών στη χώρα μας. Το επίσημο site της, το οποίο ολοκληρώνεται αυτόν τον καιρό, έρχεται να προστεθεί στη λίστα των on-line καταστημάτων της χώρας μας, μία λίστα που μεγαλώνει ημέρα με την ημέρα, με τις υπηρεσίες των e-shops να βελτιώνονται και να επαυξάνονται.

Ο αριθμός των προϊόντων που προσφέρονται είναι αμέτρητος: από περιφερειακά και αναλώσιμα υπολογιστών μέχρι και είδη γραφείου, κάρτες γραφικών και ήχου, joysticks, gamepads, ποντίκια, ηχεία, αλλά και μελανοταινίες, mousepads, χαρτικά και εκατοντάδες είδη απαραίτητα σε οικιακούς αλλά και επαγγελματίες χρήστες, οι οποίοι θα μπορούν να τα παραγγείλουν on-line και να δημιουργήσουν το δικό τους profile στο site, προκειμένου να λαμβάνουν πληροφορίες σε σχέση με νέα προϊόντα και προσφορές.



Πολύ ικανοποιητική η πρώτη εικόνα της δικτυακής σελίδας της Despec. Ελπίζουμε γρήγορα να τη δούμε σε πλήρη λειτουργία (αν δεν έχει ολοκληρωθεί ήδη μέχρι τη στιγμή που θα κυκλοφορήσει αυτό το τεύχος).

www.despec.gr

PC

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Ο Έλληνας Mitnik ονομάζεται Σωτήρης Τζίφας, είναι 23 χρόνων και φοιτητής του Πανεπιστημίου Ξάνθης. Ο Σωτήρης ευθύνεται για την παράνομη είσοδο σε 233 sites, ελληνικά και ξένα, μεταξύ των οποίων πανεπιστήμια, ιδιωτικοί οργανισμοί και επιχειρήσεις, δημόσιοι και κυβερνητικοί οργανισμοί, όπως η Ολυμπιακή Αεροπορία, ο ΟΣΕ, η ΕΡΤ, η Βουλή των Ελλήνων, το Χρηματιστήριο, αλλά και το Υπουργείο Δημόσιας Τάξης. Οι "επιθέσεις" στις οποίες προέβη συνέβησαν σε μία περίοδο πέντε ετών, πλην όμως χαρακτηρίζονται ακίνδυνες, καθώς ο νεαρός φοιτητής δεν αλλοίωσε τα περιεχόμενα των κόμβων τους οποίους παραβίασε. Η δράση του Σωτήρη έγινε αντιληπτή από το Εθνικό Ίδρυμα Ερευνών, όπου έμπαινε και χρησιμοποιούσε τις γραμμές του για "ροζ" τηλέφωνα κόστους 10 εκατ. δραχμών. Ο Σωτήρης, κάτω από την πίεση των κατηγοριών που τον βαρύνουν σε επίπεδο κακουργήματος, ισχυρίζεται ότι ο μόνος λόγος που το έκανε ήταν για να ελέγξει την ασφάλεια των sites αυτών. Οπως και να έχει, ο νέος αυτός μπαίνει στην κορυφή της λίστας των πιο "ενεργητικών" Ελλήνων hackers.

Το επίσημο site του NBA εμπλουτίζεται με τη βοήθεια της Converta, θυγατρικής εταιρείας της Intel. Πλέον θα περιλαμβάνει περισσότερα βίντεο από τα highlights των αγώνων και πλουσιότερο οπτικοακουστικό υλικό.



Οσοι λάτρεις του μπάσκετ και με επαρκή σύνδεση στο Internet σπεύσατε!

www.nba.com

Πώς, άραγε, θα μπορούσε να τιτλοφορήσει κανείς το επόμενο νέο; Πιθανώς "η κατάντια της Δημοκρατίας". Στη διεύθυνση **www.voteauction.com** απευθύνονται οι Αμερικανοί αναποφάσιστοι των προσεχών εκλογών και... πουλούν την ψήφο τους on-line. Το site ξεκίνησε τη δράση του με έδρα τις ΗΠΑ, όπου απαγορεύθηκε για προφανείς λόγους. Κατόπιν πωλήθηκε στην Αυστρία και, όταν ο νέος ιδιοκτήτης ανακάλυψε ότι δεν συμμερίζεται τα "ευγενή" ιδεώδη της σελίδας, μεταπωλήθηκε στη Βουλγαρία, όπου και λειτουργεί κανονικά. Ηδη στους εκατοντάδες συμμετέχοντες προσφέρονται μέχρι και 60 δολάρια από επίδοξους αγοραστές ψήφων!

Στην Ιταλία χρησιμοποιούνται οι υπηρεσίες του Internet για παρακολούθηση των απείθαρχων σχολιαρόπαιδων: Οι ανήσυχοι γονείς τους μπορούν να παρακολουθούν μέσω του Διαδικτύου κατά πόσο το παιδί τους πήγε κανονικά στο σχολείο και παρακολούθησε τα μαθήματά του. Τέλος στις κοπάνες χωρίς τη γνώση των γονέων. Σε πρώτο στάδιο οι γονείς θα παρακολουθούν on-line τις απουσίες των μαθητών, ενώ στη συνέχεια προβλέπεται να εισαχθούν στοιχεία επιδόσεων και βαθμολογίας. Το νέο σύστημα εγκαινίασαν τρία σχολεία της Ιταλίας: ένα στη Ρώμη, ένα στην Πεσκάρα και ένα στο Μιλάνο.

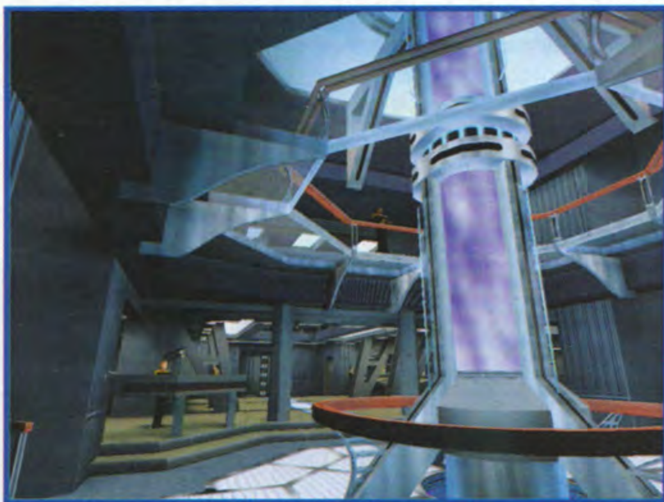
Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Star Trek Πρώτου Προσώπου

Ως γνωστόν η σειρά παιχνιδιών Star Trek είναι από τις πλέον μακροσκελείς στο χώρο του gaming. Ετσι, είναι πολύ πιθανό η αναγγελία ενός καινούριου Star Trek game να μην προκαλεί αίσθηση στο ευρύ κοινό - νομίζω πως για τους "φανατικούς" φίλους της σειράς δεν ισχύει κάτι τέτοιο. Ωστόσο, αυτή τη φορά το ενδιαφέρον μεγαλώνει και για το υπόλοιπο κοινό, αφού το νέο Star Trek Voyager: Elite Force υλοποιεί προοπτική πρώτου προσώπου, γεγονός που δίνει άλλη διάσταση στον τίτλο. Το παιχνίδι, λοιπόν, τοποθετεί τον παίκτη απέναντι σε έναν μεγάλο αριθμό από "Star Trek εχθρούς", συμπεριλαμβανομένου και του αμείλικτου Borg, ενώ παράλληλα κάνουν την παρθενική εμφάνισή τους άλλες εξωγήινες μορφές ζωής. Οι τελευταίες, μάλιστα, εμφανίζονται τόσο στο single player mode όσο και στο multiplayer.

Σχετικά με την υπόθεση τώρα, τα πράγματα έχουν ως εξής: Μία εχθρική μορφή ζωής επιτίθεται στο U.S.S. Voyager και το αιχμαλωτίζει. Τα πράγματα είναι δύσκολα και μόνο η νεοσύστατη Elite δύναμη ασφάλειας μπορεί να σώσει το πλοίο και το πλήρωμά του, και ουσιαστικά ολόκληρο το γαλαξία. Συνεπώς, θα πρέπει να υπερασπιστείτε το Voyager από τις επιθέσεις των εξωγήινων, να πολεμήσετε σε εγκαταλελειμμένα διαστημόπλοια, να εισχωρήσετε σε μυστικά εργαστήρια και, τέλος, να δώσετε την ύστατη μάχη για την υπεράσπιση του πολιτισμού.

Στον τομέα των γραφικών, τώρα, το νέο Star Trek χρησιμοποιεί τη μηχανή γραφικών του Quake III. Μάλιστα, σε συνδυασμό με την Paramount, η οποία πρόσφερε τα αυθεντικά artworks και textures της σειράς, το παιχνίδι θα παρουσιάζει μία άνευ προηγουμένου ομοιότητα σε σχέση με τα πραγματικά στοιχεία των Star Trek. Φυσικά, απεικονίζονται όλοι οι χαρακτήρες της σειράς, η δε μουσική υπόκρουση έρχεται κατευθείαν από τη "βιβλιοθήκη" της Paramount. Αν κάποιος συνδυάσει όλα τα προαναφερθέντα θα διαπιστώσει πως το παιχνίδι αυτό του προσφέρει τη δυνατότητα να "εισχωρήσει" μέσω αυτού στον πραγματικό κόσμο της δημοφιλούς σειράς. Ας δούμε, όμως, και συνοπτικά τα κυριότερα χαρακτηριστικά του τίτλου:





Επιρροή με το περιβάλλον: Κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού θα συναντήσετε χαρακτήρες που θα σας προσφέρουν συμβουλές και βοήθεια στις αποστολές σας - μέχρι και στο πλευρό σας θα πολεμήσουν. Οπότε, θα αντιμετωπίζετε το εξής δίλημμα: "Πρέπει να 'χάνω' χρόνο για να διασώζω πλοία και προσωπικό ή πρέπει να προχωρώ μόνο σύμφωνα με τις εντολές που θα έχω;".

Πολλές multiplayer επιλογές: Εκτός από τα τρία είδη παιχνιδιού (Free-for-All, Capture the Flag και Team Play), οι παίκτες θα έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν με ποια μεριά θα είναι: μέλη του πληρώματος ή εξωγήινοι - ακόμη και Borg.

Ανεπτυγμένο σύστημα AI: Ολοι οι νέοι non-player χαρακτήρες έχουν τη δική τους ξεχωριστή προσωπικότητα.

Νέα εξωγήινα περιβάλλοντα: Ολοι οι φίλοι της τηλεοπτικής σειράς θα τα δουν να ζωντανεύουν στην οθόνη τους. Επιπλέον, θα υπάρχουν πολλά νέα οχήματα, τα οποία με τη σειρά τους συμβάλλουν στο "ζωντάνεμα" αληθινών Star Trek εμπειριών.

Εκπληκτικό animation χαρακτήρων: Δείτε όλα τα γνωστά σας πρόσωπα να ζωντανεύουν, με εκπληκτική λεπτομέρεια.

Φυσικά, μέχρι το παιχνίδι να φτάσει στην τελική μορφή του, θα ενσωματώσει κι άλλα στοιχεία. Οπως όλα δείχνουν, οι φίλοι των Star Trek θα βρουν ένα παιχνίδι γεμάτο δράση, με χαρακτήρες και σενάριο από την ομώνυμη σειρά, ενώ οι λοιποί gamers ένα πολύ καλό action game.



Οι Gangsters Ανοιξαν... Βεντέτα

Πστεύω πως το Gangsters οι περισσότεροι από εσάς το θυμάστε. Πρόκειται για το γνωστό παιχνίδι στρατηγικής, το οποίο σας έβαζε στα άδυτα του υποκόσμου. Μετά από αρκετό καιρό ετοιμάζεται η συνέχειά του, η οποία θα φέρει τον τίτλο Gangsters 2: Vendetta. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τις ικανότητες και την επιδεξιότητά σας προκειμένου να δημιουργήσετε μία ευπρεπή... συμμορία. Φυσικά, στη συμμορία σας πρέπει να διαθέτετε και μερικούς σπεσιαλίστες, όπως χαρτοκλέφτες, εμπρηστές, ελεύθερους σκοπευτές, hackers και άλλα "καλά παιδιά", προκειμένου να κατακτήσετε τις πόλεις που βρίσκονται στην πολιτεία New Temperance. Ακόμη, το Gangsters 2 ενσωματώνει μία νέα realtime engine, πολλές πόλεις και τον πάντοτε μυστηριώδη σύμβουλο, και υπόσχεται να φέρει έναν ολοκαίνουριο κόσμο εγκλήματος και ανομίας στους υπολογιστές μας. Ας δούμε, όμως, τα κυριότερα χαρακτηριστικά του.

Συνεχόμενο 24ωρο παίξιμο: Ο χρόνος κυλά κανονικά μέσα στο παιχνίδι, με αποτέλεσμα τόσο η ημέρα όσο και η νύχτα να παίζουν το δικό τους ρόλο στην έκβασή του.

Realtime στρατηγική: Οι μονάδες μπορούν να δράσουν πιο αποτελεσματικά. Θα έχετε άμεσα αποτελέσματα με το πάτημα ενός πλήκτρου του mouse.

Βελτιωμένο feedback: Μία καθημερινή "εφημερίδα" θα σας επιτρέπει να μαθαίνετε όλα όσα συμβαίνουν στον κόσμο του εγκλήματος, καθώς και σε άλλους τομείς που μπορούν να επηρεάσουν το παιχνίδι.



Βελτιωμένο και καλαίσθητο interface: Το Gangsters 2 θα περιλαμβάνει ένα πολύ λειτουργικό game menu και, γενικά, ένα πολύ εύχρηστο interface.

Μεγάλο campaign mode: Θα υπάρχει πλήθος campaigns τόσο στο single-player όσο και στο multiplayer mode.

Ειδικοί χαρακτήρες: Πολλοί νέοι χαρακτήρες με ιδιαίτερες δυνατότητες έρχονται να τεθούν στις διαταγές σας.

Το νέο Gangsters αναμένεται να εισβάλλει στους υπολογιστές μας στις αρχές του 2001. Μέχρι τότε έχετε καιρό να καταστρώσετε τα καταχθόνια σχέδιά σας.

TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	▲	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00 (-) (EIDOS INTERACTIVE)	☆ SIMULATION
2.	▲	SHOGUN: TOTAL WAR (-) (ELECTRONIC ARTS)	☆ STRATEGY
3.	▲	TIBERIAN SUN/FIRESTORM (-) (WESTWOOD STUDIOS)	☆ STRATEGY
4.	▲	BALDUR'S GATE (-) (INTERPLAY)	☆ ADVENTURE
5.	▲	STARCRAFT/BROOD WAR (7) (BLIZZARD)	☆☆ STRATEGY
6.	▼	AGE OF EMPIRES 2 (1) (MICROSOFT)	☆☆☆ STRATEGY
7.	▲	SOLDIER OF FORTUNE (-) (ACTIVISION)	☆ ACTION
8.	▲	TIME MACHINE (-) (CRYO INTERACTIVE)	☆ ADVENTURE
9.	▲	HALF-LIFE (-) (ACTIVISION)	☆ ACTION
10.	▼	FIFA 2000 (2) (ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG
1. (-) BALDUR'S GATE
2. (-) TIME MACHINE
3. (-) POMPEI
4. (2) FINAL FANTASY VIII
5. (4) THIEF 2

SIMULATION
1. (-) CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
2. (1) FIFA 2000
3. (2) NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000
4. (3) F1 2000
5. (5) COLIN McRAE RALLY

STRATEGY
1. (-) SHOGUN: TOTAL WAR
2. (3) TIBERIAN SUN/FIRESTORM
3. (2) STARCRAFT/BROOD WAR
4. (1) AGE OF EMPIRES 2
5. (4) SHADOW COMPANY

ACTION
1. (3) SOLDIER OF FORTUNE
2. (-) HALF-LIFE
3. (-) TOMB RAIDER 4
4. (2) QUAKE 3
5. (1) UNREAL TOURNAMENT

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

1. DIABLO II
2. GRAND PRIX 3
3. ODYSSEY
4. SYDNEY 2000
5. AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του Top-5.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Το γνωρίζετε το τηλεπαιχνίδι "Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος" με παρουσιαστή τον "κόκκινο" Σπύρο; Αλήθεια, πόσοι από εσάς (και εγώ μαζί σας) δεν θέλετε να σας δοθεί η ευκαιρία να συμμετάσχετε και -γιατί όχι;- να φύγετε κατά μερικά εκατομμυριάκια πλουσιότεροι; Αν μέχρι τώρα είχατε την ευκαιρία ή εάν θέλετε να κάνετε μία καλή προπόνηση προτού πάτε στο παιχνίδι, ιδού η ευκαιρία: Ετοιμάζεται η ευρωπαϊκή έκδοση του "Who Wants to be a Millionaire", η οποία θα



περιλαμβάνει περισσότερες από 1.000 διαφορετικές ερωτήσεις, οι οποίες δεν θα επαναλαμβάνονται παρά μόνο αφότου εξαντληθούν όλες! Θα έχει όλα τα στοιχεία του κανονικού παιχνιδιού, όπως τις γνωστές τρεις 3 Βοήθειες (50:50, τηλέφωνο και Βοήθεια κοινού) - μάλιστα, για τη διαδικασία του τηλεφώνου θα υπάρχουν αρκετές προηχογραφημένες ομιλίες, οι οποίες θα "πιάνουν" αρκετούς συνδυασμούς απαντήσεων. Επιπλέον, θα περιλαμβάνεται η πραγματική μουσική υπόκρουση, ενώ ο παίκτης θα έχει τη δυνατότητα να δει πώς είναι να κάθεται στην καρέκλα του παιχνιδιού.

Αλλη μία συνέχεια γνωστού παιχνιδιού ετοιμάζεται να κάνει την εμφάνισή της στις οθόνες των υπολογιστών μας. Ο λόγος για το Settlers της Blue Byte Software, το οποίο ετοιμάζεται να υποδεχθεί το τέταρτο -αισίως- μέλος της "οικογένειάς" του. Κατά βάση, ακολουθεί τη γνωστή επιτυχημένη συνταγή των



προκατόχων του, με αρκετές βέβαια βελτιώσεις: νέα κτίρια, νέοι εχθροί, νέες τοποθεσίες. Απώτερος σκοπός σας είναι να χτίσετε μία αποικία η οποία θα επιβιώσει στο χρόνο. Για το σκοπό αυτό θα πρέπει να αναπτύξετε διάφορες επιμέρους τεχνολογίες. Από ό,τι φαίνεται το Settlers 4 έρχεται για να διατηρήσει την επιτυχημένη παράδοση που έχουν δημιουργήσει όλοι οι προκάτοχοί του. Το αν θα τα καταφέρει θα το ξέρουμε γύρω στα Χριστούγεννα, οπότε και αναμένεται η κυκλοφορία του.

Ενα παιχνίδι με βάση τα γνωστά τουβλάκια της Lego ετοιμάζεται για τους υπολογιστές μας. Ο λόγος για το Legoland, που βαδίζει στα βήματα του Theme Park. Αυτό διότι απώτερος σκοπός σας είναι να σχεδιάσετε, να κατασκευάσετε και



να θέσετε σε λειτουργία το δικό σας virtual πάρκο. Φυσικά, όλες οι κατασκευές σας θα βασίζονται στα τουβλάκια. Τα γραφικά του θα είναι αρκετά λεπτομερή, με πολλά χρώματα και animations. Θεωρητικά, ο τίτλος αυτός απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6-12 ετών (Νίκο, για σένα πρόκειται), αλλά είμαι πολύ περίεργος να δω πόσοι θα ασχοληθούν μαζί του, αν και εκτός ορίου ηλικίας...

Η Αγνωστη Διαθήκη του Καίσαρα

Ενα νέο παιχνίδι με θέμα του την -πάλαι ποτέ κραταιά- ρωμαϊκή αυτοκρατορία έρχεται σύντομα κοντά μας. Το όνομά του είναι Rome: Caesar's Will και επιτρέπει ακόμα και ως αντίπαλοι. Ετσι λοιπόν, μεταξύ άλλων, θα πρέπει να αποτρέψετε τον Μάρκο Αντώνιο από την πραγματοποίηση των μεγαλεπήβολων σχεδίων του, να σαγηνέψετε τη βασίλισσα



στον παίκτη να γνωρίσει όλα τα γεγονότα που αφορούν στην αυτοκρατορία (την άνοδο, την αίγλη και την πτώση της, τη δολοφονία του Καίσαρα και τη μυστική διαθήκη του τελευταίου) μέσα από μία εκπληκτική βάση ιστορικών δεδομένων. Παίρνοντας ενεργά μέρος στο παιχνίδι θα έρθετε σε επαφή με πολλούς γνωστούς και άγνωστους χαρακτήρες είτε ως σύμμαχοι είτε

Κλεοπάτρα και να εκμεταλλευθείτε τη δύναμή της, να μετριάσετε τις υψηλές φιλοδοξίες του Οκτάβιου, ενώ θα πρέπει ακόμη και να συμμαχήσετε με τον Βρούτο, σε κάποια από τις αποστολές σας!

Ολα αυτά, βέβαια, συμβαίνουν σε μία πραγματική και λεπτομερή αναπαράσταση του αρχαιορωμαϊκού κόσμου, η οποία περιλαμβάνει λεπτομερείς χάρτες





με όλες τις τοποθεσίες. Πράγμα λογικό άλλωστε μια και η δημιουργία των κτιρίων και των τοπθεσιών έγινε με βάση τους πραγματικούς. Συνάμα, η εξέλιξη της ιστορίας δεν είναι προκαθορισμένη (δεν είστε δηλαδή υποχρεωμένοι να τελειώνετε τις αποστολές σας με κάποια συγκεκριμένη σειρά), αλλά διαμορφώνεται από εσάς και μόνο, ανάλογα με τις επιλογές σας και τους "δρόμους" που επιλέγετε να ακολουθήσετε κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού. Ομως να ξέρετε πως η πορεία σας αυτή μόνο εύκολη δεν θα είναι, καθώς στο δρόμο σας θα συναντήσετε πάμπολλα εμπόδια, όπως δολοπλοκίες, συνωμοσίες και άλλα... καλά. Η δε συμπεριφορά των χαρακτήρων, οι οποίοι θα αριθμούν αισίως τους 40 και θα είναι όλοι πλήρως animated, θα είναι πολύ ρεαλιστική - σημειωτέον ότι θα περιλαμβάνεται και μία πρωτότυπη μηχανή διαλόγων.

Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στη χώρα μας από την Beacon Multimedia (Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3).

Γίνετε Ψηφιακοί Χούλιγκαν

Για τη λεγόμενη βία στα απανταχού computer games έχουν γραφτεί -και θα συνεχίσουν να γράφονται στο άμεσο μέλλον- πάρα πολλά, και να λέγονται ακόμη πιο πολλά. Μάλιστα, μετά και την πρόσφατη κυκλοφορία του τρίτου Carmageddon (παρεμπιπτόντως, θα βρείτε αναλυτικό review του στο παρόν τεύχος), αναμένεται μια έξαψη των σχετικών "συζητήσεων". Την όλη "έκρυθμη" κατάσταση έρχεται να συμπληρώσει ένα νέο παιχνίδι, το οποίο περιέχει σε έντονο βαθμό το στοιχείο της βίας, ονόματι Hooligans: Storm Over Europe. Πρόκειται για ένα νέο παιχνίδι στρατηγικής, στο οποίο καλείστε να ηγηθείτε μίας ομάδας Hooligans και να "φτιάξετε" το όνομά σας σε ολόκληρη την Ευρώπη. Πιστεύω πως πέρα από ψευτο-θεωρίες περί "ώθησης των νέων στη βία" (κατ' εμέ μόνο άβουλα και μη νοήμονα πλάσματα μπορούν να εθιστούν στη βία μέσω κάποιου παιχνιδιού. Τα υπόλοιπα είναι απλώς για λαϊκή κατανάλωση), καλό είναι να δούμε λίγα πράγματα για αυτό το αρκετά πρωτότυπο -ως ιδέα- παιχνίδι.

Εν αρχή ην το gameplay, το οποίο διαφέρει αρκετά από τα αντίστοιχα των συνηθισμένων RTS. Στο Hooligans λοιπόν θα πρέπει να αστυνομικών δυνάμεων, οι οποίες θα κάνουν το παν για να περιορίσουν τη δράση σας.

Στο παιχνίδι θα υπάρχουν 12-15 διαφορετικοί χάρτες, ο καθένας από τους οποίους θα αντιπροσωπεύει ένα διαφορετικό σενάριο. Ετσι, θα επισκεφθείτε πόλεις σε έξι διαφορετικές χώρες και αρκετές εκτός πόλεων περιοχές (π.χ. αεροδρόμιο). Φυσικά, οι στόχοι σας διαφέρουν από αποστολή σε αποστολή.





χειριστείτε τις προσωπικότητες και τις ανάγκες των μελών της ομάδας σας (πρέπει λοιπόν να τους εξασφαλίζετε τα... αναγκαία - μπίρες, ποτά κ.λπ.). Θα πρέπει ακόμη να ορίσετε και έναν αρχηγό, ο οποίος θα αναλάβει τον έλεγχο των σκληροπυρηνικών οπαδών σας, οι οποίο με τη σειρά τους αποτελούν τη "ραχοκοκκαλιά" του "στρατού" σας. Ο αρχηγός αυτός πρέπει να είναι ικανός να επηρεάσει τη συμπεριφορά και τη διάθεσή τους, καθώς και να ελέγξει τη δύναμή τους. Φυσικά, θα πρέπει και να ανανεώνετε τα ενδιαφέροντά τους, αν θέλετε να τους έχετε μονίμως υπό τις διαταγές σας. Σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι παίζουν και οι "κανονικοί" οπαδοί της ομάδας σας (επιστήμονες τραλαραλαρα!), οι οποίοι θα αποφασίσουν να πάρουν μέρος στις... δραστηριότητές σας. Αν και δεν είναι εφικτό να τους χειριστείτε απευθείας, μπορείτε να τους επηρεάσετε έμμεσα. Φυσικά, δεν λείπει η παρουσία των



Συνοπτικά, το παιχνίδι είναι αρκετά πρωτότυπο. Αναφορικά με το θέμα της βίας που περιέχει, δεν θέλω να σχολιάσω. Απλώς, παραθέτω την επίσημη στάση των ίδιων των κατασκευαστών του: "Θέλουμε να ξεκαθαρίσουμε πως αν και το παιχνίδι είναι όντως βίαιο, εντούτοις δεν εξυμνεί τη βία και δεν σκοπεύει να παρακινήσει τους ανθρώπους να σπάνε ο ένας το κεφάλι του άλλου στην αληθινή ζωή τους. Πρέπει να το δει κάποιος ως ένα παιχνίδι και μόνο, το οποίο είναι διασκεδαστικό. Η βία είναι ένα πρόβλημα της μαζικής κοινωνίας μας και ο καθένας από εμάς φέρει το δικό του μερίδιο ευθύνης."

του Derek de la Fuente



CHICKEN RUN

Από την EIDOS/Blitz Games

"Τρέξε κότα, τρέξε!"

Η απρόσμενη επιτυχία της ταινίας κινουμένων σχεδίων "Chicken Run" σε ΗΠΑ και Ευρώπη είχε ως αποτέλεσμα τη μεταφορά της στους υπολογιστές. Συνάντησα τον manager της Blitz Games, της εταιρείας που είναι υπεύθυνη για το σχεδιασμό, Philip Oliver, ο οποίος ήταν ιδιαίτερα πρόθυμος να μου αποκαλύψει στοιχεία για το παιχνίδι.

Το φιλμ παρακολουθεί τη ζωή στην αγροτική αγγλική επαρχία του Yorkshire. Οι ιδιοκτήτες μίας φάρμας, η οικογένεια Tweedy, αποφασίζουν ότι το εμπόριο αυγών δεν είναι πλέον προσοδοφόρο. Ο μεν κύριος Tweedy αγαπάει τις κότες του, καθώς ο ίδιος συνεχίζει την παράδοση που του κληροδότησε ο πατέρας του, η δε κυρία Tweedy ονειρεύεται μία πλήρως αυτοματοποιημένη βιοτεχνία, ενώ η ίδια θα ασχολείται με το μαγείρεμα... κοτόπιτας. Οι κότες, από τη μεριά τους, αντιλαμβάνονται τις δυσάρεστες εκπλήξεις που τους επιφυλάσσει το μέλλον και προσπαθούν να βρουν τρόπο να δραπετεύσουν από τη φάρμα, αποτυγχάνοντας στις περισσότερες προσπάθειές τους, μέχρι που ανακαλύπτουν ότι πρέπει να μάθουν να... πετούν!



"Προσπαθήσαμε να ακολουθήσουμε το σενάριο της ταινίας όσο πιο πιστά γινόταν. Το στιλ του παιχνιδιού αποτελεί μία μείξη του τρόπου σκέψης στο Metal Solid Gear με action στοιχεία και μία δόση από RPG και συλλογή αντικειμένων, τα οποία είναι απαραίτητα για την ολοκλήρωση του παιχνιδιού", μας εξηγεί ο P. Oliver.



Στην πράξη, πρόκειται για μία διασκεδαστική δημιουργία, με αρκετό χιούμορ, που απαιτεί πολύ ψάξιμο και ευφυή εκμετάλλευση των αντικειμένων που είναι διεσπαρμένα στο παιχνίδι και όλα αυτά σε ένα εξαιρετικά καλοφτιαγμένο γραφικό περιβάλλον. Ο P. Oliver αναφέρει: "Απευθυνόμαστε σε όσο το δυνατόν ευρύτερο φάσμα παικτών. Η ποικιλία είναι απαραίτητη για να τραβήξουμε την προσοχή των περισσοτέρων. Ένας μεγάλος αριθμός sub-games, όλα με επίκεντρο την προσπάθεια των κοτόπουλων να δραπετεύσουν, εμπλουτίζει το κυρίως σενάριο: από εκτόξευση κοτόπουλου με καταπέλτη μέχρι σφαιροβολία πάνω από το φράχτη, μόνο που αντί για σφαίρα χρησιμοποιείτε... κότες και πολλά άλλα παρόμοια. Στο action κομμάτι περιλαμβάνονται διάφορα bosses που κυνηγούν τους πρωταγωνιστές, δημιουργώντας διασκεδαστικές καταστάσεις, όπως εκεί όπου οι κότες αποφασίζουν να μεταμφιέσουν έναν σύντροφό τους σε κυρία Tweedy, χρησιμοποιώντας ξυλοπόδαρα, με αποτέλεσμα να μοιάζει περισσότερο με ατσούμπαλη κούκλα βιτρίνας...".

Αν έχετε δει την ταινία, θα σας φανούν τα πάντα πολύ γνώριμα. Η Blitz Games κατάφερε να σχεδιάσει ένα πολύ γερό σενάριο και να το διανθήσει με δεκάδες μικρότερα sub-games, διατηρώντας ταυτόχρονα το ύφος και το χιούμορ του φιλμ.

Το Chicken Run είναι χωρισμένο σε τρεις πράξεις, όλες μέσα στο χώρο της φάρμας. Η σωστή χρήση του φωτισμού και οι μετρημένες αλλαγές στα γραφικά επαρκούν ώστε να μη διαμαρτυρηθείτε σε κανένα σημείο για έλλειψη ποικιλίας σκηνικών. Το παιχνίδι αποκτά ιδιαίτερο ενδιαφέρον, μέσω των έξυπνων σεναριακών απαιτήσεων, όπως σε κάποιο σημείο όπου φτιάχνετε μία ιπτάμενη μηχανή και πρέπει πάση θυσία να το κάνετε με απόλυτη ησυχία, με αποτέλεσμα η ένταση να ανεβαίνει κατακόρυφα. Αναλαμβάνετε το χειρισμό αρκετών από τους ήρωες της ταινίας, επικοινωνώντας και με τα υπόλοιπα ζώα της φάρμας. Ιδιαίτερα η συζήτηση με τους αρουραίους είναι απολαυστική.

Η εταιρεία πήρε τα δικαιώματα μεταφοράς της ταινίας στους υπολογιστές, ενώ οι άνθρωποι της Aardman που έφτιαξαν το φιλμ ενέκριναν κάθε τμήμα του σεναρίου, ακόμη και τα screenshots που δίνονται στη δημοσιότητα. Ωστόσο, όλα τα animations είναι φτιαγμένα αποκλειστικά από τους προγραμματιστές της Blitz Games. Το πολύ έξυπνο και χιουμοριστικό Chicken Run πρόκειται να κυκλοφορήσει στα τέλη Νοεμβρίου, με αρχές Δεκεμβρίου.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Από την EIDOS/Core

H Lara ZEI!

Δεν νομίζω ότι η Lara χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις, γι' αυτό προχωρούμε απευθείας στα δεδομένα που μας αποκαλύπτει ο manager της Core Design, Adrian Smith, για την πέμπτη συνέχεια της σειράς Tomb Raider.

"Οταν σχεδιάζαμε το The Last Revelation ήταν στις προθέσεις μας η ολοκλήρωση της ιστορίας, καθώς το παιχνίδι τελείωνε με τη Lara παγιδευμένη, χωρίς δυνατότητα να ξαναδεί το φως της ημέρας. Γι' αυτό στο Chronicles ασχολούμαστε με το παρελθόν της ηρωίδας", εξηγεί ο Smith φανερώνοντας ότι οι δημιουργοί, γνωρίζοντας την επιτυχία της σειράς, είναι αισιόδοξοι για την πορεία ενός ακόμη τίτλου στην αγορά. "Μπορεί να σας μπερδεύω, αλλά στην πραγματικότητα η Lara ζει και αυτό γίνεται φανερό στο τέλος του παιχνιδιού. Παρ' ότι μπορεί να θεωρείτε ότι είναι πολύ φθηνή δικαιολογία για να ξαναφέρουμε τη Lara στο προσκήνιο, ωστόσο θεωρούμε την ιδέα πολύ καλή. Επιστρέφοντας στο παρελθόν της Lara, μπορούμε να προσθέσουμε όσα στοιχεία θέλουμε στο βιογραφικό της".

Ξεκινώντας από το σημείο όπου τελείωνε το The Last Revelations, ο Smith μας αποκαλύπτει ότι στην εισαγωγή του Chronicles παρακολουθούμε την κηδεία της Lara. Στο μέσον της σκηνής βρίσκεται το άγαλμά της. Είναι μία σκοτεινή και βροχερή μέρα και ο κόσμος είναι λυπημένος, πιστεύοντας ότι η Lara δεν ζει πια. Μετά την κηδεία, οι άνθρωποι μαζεύονται γύρω από το τραπέζι (σ.σ.: με καφέ και παξιμάδι) και εξιστορούν κομμάτια του παρελθόντος της, το οποίο ζωντανεύει μπροστά στα μάτια του παίκτη. Ετσι, στο Chronicles δεν έχουμε μία ιστορία, αλλά τέσσερις. Θα περιπλανηθούμε από τη Ρώμη και ένα γερμανικό U-boat, μέχρι την καταπράσινη Ιρλανδία και έναν "hi-tech" πύργο. Κάθε επεισόδιο διαθέτει τη δική του φιλοσοφία και ο παίκτης πρέπει να προσαρμόσει τη στρατηγική του ανάλογα με τις ιδιαίτερες απαιτήσεις, που ξεκινούν από το gameplay και φτάνουν έως το διαφορετικό κάθε φορά γραφικό περιβάλλον. Ξεκινώντας στην πρωτεύουσα της Ιταλίας, το στήσιμο του επεισοδίου είναι γνώριμο από τις προηγούμενες περιπέτειες, με τη Lara να τρέχει εδώ κι εκεί, αποφεύγοντας παγίδες, λύνοντας γρίφους και κυνηγώντας κακούς. Μία καθαρά tutorial αποστολή, που σκοπό έχει τη μύηση του παίκτη στον κόσμο της σειράς Tomb Raider. Το U-boat στη συνέχεια δεν είναι τίποτε άλλο από ένα παροπλισμένο γερμανικό υποβρύχιο του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, σε κάποια εγκαταλελειμμένη ναυτική βάση. Το σενάριο είναι προσανατολισμένο σε πιο action χαρακτήρα, με λιγότερη επίλυση γρίφων. Στο τρίτο σενάριο η Lara βρίσκεται σε κάποιο νησάκι της Ιρλανδίας





και είναι 16 χρόνων. Εκεί, χωρίς καθόλου οπλισμό, πρέπει να χρησιμοποιήσει μόνο το μυαλό της για να επιλύσει τα προβλήματα και να αποφύγει τις παγίδες. Στο τέταρτο και τελευταίο μέρος η Lara περιπλανιέται σε έναν σύγχρονο ουρανοξύστη και είναι η πρώτη φορά που σε Tomb Raider περιλαμβάνεται και σύντροφος, ένας τύπος ονόματι Zed, που θα φανεί πολύ χρήσιμος στην ηρωίδα.

Ο Smith εξηγεί τις νέες ιδέες που προστέθηκαν: "Συμπεριλάβαμε εκτενή χρήση διαλόγων και interaction με άλλους χαρακτήρες, ποικιλία στα γραφικά και απεικόνιση διάφορων περιόδων της ζωής της Lara. Στα θετικά του τίτλου εντάσσουμε και την περισσότερο puzzle μορφή, σε σχέση με τη χρήση όπλων και γενικά το action κομμάτι. Από οπτική άποψη το Chronicles είναι σαφώς ανώτερο από κάθε άλλον τίτλο της σειράς Tomb Raider. Από το φωτισμό μέχρι και το τελευταίο στοιχείο στο χειρισμό, δεν υπάρχει τίποτε που να μην έχει βελτιωθεί. Εκεί όμως που έχουμε κάνει πολλή δουλειά είναι η AI, όπου οι εχθροί εμφανίζονται πολύ πιο 'έξυπνοι', καθώς τώρα πια αρκεί και ο παραμικρός θόρυβος για να τους τραβήξει την προσοχή. Επίσης, θα δείτε θεαματικές αλλαγές στον τρόπο που αντιδρούν".



Σε κάθε Tomb Raider είναι πλέον παράδοση η εισαγωγή νέων κινήσεων της Lara. Στο Chronicles η ηρωίδα πλέον μπορεί να σχοινοβατεί και να χρησιμοποιεί κοντάρια για άλματα. Ιδιαίτερα σε ό,τι αφορά την πρώτη ιδιότητά της, ο παίκτης πρέπει να ελέγχει με προσοχή την ισορροπία της Lara σε κάθε βήμα πάνω στο σκοινί, καθώς αυτή θα παλαντζάρει αριστερά-δεξιά.

Στο Tomb Raider Chronicles, που θα κυκλοφορήσει τον Δεκέμβριο, περιλαμβάνεται και ένα χαρακτηριστικό που θα ενθουσιάσει τους PC users. Στο πακέτο οι δημιουργοί έχουν προσθέσει πολλά κομμάτια από τον editor που χρησιμοποιούν για να σχεδιάσουν τα levels των παιχνιδιών Tomb Raider. Φανταστικό!

RED FACTION

Από την THQ

Επιστροφή στον Κόκκινο Πλανήτη

Το Red Faction, σύμφωνα με τους δημιουργούς του, μπορεί να περιγραφεί ως "ένα ριζοσπαστικό first person shooter, πού μεταφέρει το είδος αυτό σε άλλο επίπεδο. Η τεχνολογία, τα οχήματα, η εξελιγμένη AI, σε συνδυασμό με το καλοδουλεμένο σενάριο, αποτελούν τη συνταγή της επιτυχίας".

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά. Στο Red Faction ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του Parker, ενός εργάτη στα ορυχεία της Ultor Corp. στα έγκατα του πλανήτη Αρη. Οι εργάτες ζουν σε απάνθρωπες συνθήκες, ενώ μία θανατηφόρα ασθένεια αποδεκατίζει τον πληθυσμό. Η οργή των εργατών φτάνει σε εκρηκτικά επίπεδα και ο Parker αναλαμβάνει να ανάψει τον σπινθήρα που θα προκαλέσει την επανάσταση. Το ταξίδι του ξεκινά από τις σκοτεινές στοές των ορυχείων, περνάει στα πολυτελή γραφεία της Ultor στην επιφάνεια του πλανήτη και καταλήγει στο εσωτερικό των τεχνητών δορυφόρων που βρίσκονται σε τροχιά γύρω από τον Αρη.

Η μηχανή που χρησιμοποιήθηκε στην κατασκευή του Red Faction, η επονομαζόμενη GeoMod, επεκτείνει τα καταστροφικά αποτελέσματα των μαχών σε ολόκληρο το περιβάλλον. Τα κτίρια, οι πύργοι και τα υποστυλώματά τους μπορούν να χτυπηθούν και να καταστραφούν με πολύ ρεαλιστικό τρόπο. Το γραφικό αποτέλεσμα των μαχών γίνεται σε πραγματικό χρόνο, γεγονός που σημαίνει ότι ανάλογα με το είδος του χτυπήματος που δέχεται το κτίριο, μπορεί να πέσει πλάγια, να γκρεμιστεί κατακόρυφα, γενικά να αντιδράσει ευθέως ανάλογα με τον τρόπο που χτυπήθηκε.



Κάθε RTS που σέβεται τον εαυτό του επιβάλλεται να δίνει την αίσθηση ότι η δράση στην κυριολεξία αγκαλιάζει τον παίκτη. Στο Red Faction οι σχεδιαστές επιχείρησαν να κάνουν κάθε αντικείμενο που υπάρχει στις πίστες να φαίνεται, να κινείται και να αντιδρά με τον πλέον αληθοφανή τρόπο. Ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει αμέτρητα αντικείμενα, από τη συλλογή των όπλων του που ξεκινά από το απλό sniper rifle και φτάνει έως το θανατηφόρο ρουκετοβόλο, μέχρι οχήματα και άρματα. Υπάρχουν ακόμη και άρματα μεταφοράς προσωπικού που μπορούν να μεταφέρουν στο εσωτερικό τους ομάδες στρατιωτών. "Φανταστείτε το σκηνικό, όπου το άρμα μπαίνει σε ένα κτίριο διαμέσου της τρύπας που έχει δημιουργήσει προηγούμενο χτύπημά του και ανοίγει τις πόρτες, ώστε η ομάδα που βρίσκεται στο εσωτερικό του να σπείρει την καταστροφή" περιγράφουν με γλαφυρότητα οι σχεδιαστές του τίτλου.

Παρ' όλο που ανήκει στη γενική κατηγορία των FPS, δεν μπορεί να θεωρηθεί ακόμη ένα Doom-clone. Στα περισσότερα από 20 επίπεδα που το αποτελούν, ο παίκτης μπορεί να επηρεάσει και άλλους χαρακτήρες και να οργανώσει ομαδικές επιθέσεις, όπου οι σύντροφοί του θα του παρέχουν πυρά υποστήριξης και κάλυψη. Η δυναμικότητα του περιβάλλοντος είναι τέτοια ώστε ο παίκτης μπορεί να πυροβολεί και να καταστρέφει οχήματα και κτίρια, ακόμα και εκείνα που δεν συνδέονται με τους σκοπούς της αποστολής. Παρ' όλα αυτά δεν πρόκειται για ένα παιχνίδι που βασίζεται αποκλειστικά στη θεωρία "πυροβόλησε οτιδήποτε κινείται", αλλά περιλαμβάνει και εύκολου επιπέδου action based γρίφους, για να μη ξεφεύγει από το χαρακτηρισμό FPS.

Προσπαθώντας εν περιλήψει να περιγράψει τα ισχυρά σημεία του Red







Faction, ο παραγωγός του Rob Lotus αναφέρει: "Υπάρχουν αμέτρητα FPS στην αγορά, αλλά το Red Faction ξεχωρίζει σε αρκετά σημεία. Το εντελώς δυναμικό περιβάλλον είναι ένα. Φανταστείτε 30 χαρακτήρες ταυτόχρονα στην οθόνη να χτυπούν ο ένας τον άλλον, και μετά από μία τέτοια μεγαλειώδη μάχη το μόνο που θα απομένει είναι ερείπια. Πέρα όμως από τους πυροβολισμούς, υπάρχει και το σεναριακό υπόβαθρο. Η συνεχής σύγκρουση μεταξύ των εργατών και των ιδιοκτητών της Ultor οδηγεί σε καταστάσεις που επηρεάζουν κάθε σημείο του παιχνιδιού. Κάθε κίνηση του παίκτη πρέπει να σχεδιαστεί με μεγάλη προσοχή. Αν καταστρέψει, για παράδειγμα, έναν 'αθώο' τοίχο μπορεί να χάσει την κάλυψη που του παρείχε, κάτι που μπορεί να αποβεί μοιραίο στη συνέχεια. Ποντάρουμε επίσης στην AI. Σχεδιάσαμε τις αντιδράσεις των ελεγχόμενων από τη CPU αντιπάλων με όσο πιο ρεαλιστικό τρόπο γινόταν. Για την ακρίβεια, θα έλεγα ότι το Red Faction πρέπει να χαρακτηριστεί ως action/strategy".

Ακόμη δεν έχει ανακοινωθεί επίσημη ημερομηνία παρουσίασης στην αγορά του Red Faction, ωστόσο αναμένεται στις αρχές του 2001.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Από τη Ubi Soft/Red Storm

Επαναστάτες... με αιτία



Το Freedom: First Resistance βασίζεται στο ομώνυμο βιβλίο της όχι και τόσο γνωστής στο ευρύτερο κοινό Anne McCaffrey. Ομως, η σειρά βιβλίων της, Catteni (από όπου προέρχεται και ο εν λόγω τίτλος), έχει γίνει πλέον cult και εξιστορεί ένα εναλλακτικό μέλλον, όπου εξωγήινοι έχουν καταλάβει τη Γη και χρησιμοποιούν τους ανθρώπους ως δούλους. Εν προκειμένω, βρισκόμαστε μερικά χρόνια στο μέλλον, με τους εξωγήινους να έχουν προσγειωθεί στον πλανήτη μας και να έχουν καταφέρει να διεισδύσουν στην κοινωνία των ανθρώπων, λαμβάνοντας ηγετικές θέσεις και προχωρώντας το σχέδιό τους, την υποδούλωση της ανθρωπότητας. Η μόνη αντίσταση μπορεί να προέλθει από μία μικρή ομάδα επαναστατών ανταρτών, οι οποίοι διαθέτουν ελάχιστο εξοπλισμό απέναντι στους πανίσχυρους εξωγήινους.

Το παιχνίδι είναι ένα single-player action/adventure τρίτου προσώπου, όπου αναμειγνύονται οι διάλογοι, με τους γρίφους και τη μάχη σώμα με σώμα. Παρ' ότι οι 18 βασικές αποστολές οδηγούν σε γραμμική πλοκή, τα κυρίως σενάριο εμπλουτίζεται με τρεις adventure και δύο combat side-missions. Κεντρικός χαρακτήρας η Angel, ενώ πριν από κάθε αποστολή ο παίκτης μπορεί να επιλέξει μέχρι και δύο επιπλέον χαρακτήρες που θα τη συνοδεύουν. Μπορεί οι 80.000 λέξεις κειμένου που το συνοδεύουν να δημιουργούν την εντύπωση ότι οι διάλογοι θα έχουν τον κυρίαρχο ρόλο, ωστόσο ο παίκτης κατά κύριο λόγο θα αντιμετωπίσει καταστάσεις που θα συνδυάζουν μάζες, με γρίφους και στρατηγικό σχεδιασμό, ώσπου να φτάσει αντιμέτωπος με τον ύστατο αντίπαλο, τον αρχηγό της εξωγήινης φυλής. Οι δημιουργοί του, μάλιστα, το αποκαλούν RPG τρίτου προσώπου. Αν όμως θέλαμε να το κατατάξουμε βάσει αριθμών, θα λέγαμε ότι κατά 40% είναι action, κατά 30% adventure με το υπόλοιπο 30% να χαρακτηρίζεται strategy (σ.σ.: μπερδευτήκατε;).

Υπάρχουν 5 βασικοί χαρακτήρες, στους οποίους αντιστοιχούν αθροιστικά 700 κινήσεις, μεταξύ των οποίων και πολλές για hand-to-hand combats. Εκτός της Angel, στους υπόλοιπους βρίσκουμε τον γιγαντόσωμο Jimmy, τον Leo τον hacker, την αναρριχήτρια Clair και έναν επιπλέον μυστηριώδη χαρακτήρα. Εκτός από την ντυμένη με δερμάτινα εντυπωσιακή Angel, εξίσου βασικότατος για τον παίκτη χαρακτήρας θα αποδειχθεί ο Leo, με το "μαγικό" σακίδιό του που περιέχει κάθε είδους χρήσιμο εργαλείο. Κάθε χαρακτήρας χρησιμοποιεί τις δικές του εξαιρετικές ικανότητες στην επίλυση των προβλημάτων. Από τις ειδικότητες του καθενός γίνεται φανερό ότι το παιχνίδι αποτελείται μόνο από μάχες, αλλά υπάρχουν πολλά σημεία όπου απαιτείται επίλυση γρίφων, αποφυγή παγίδων και πάνω από όλα προσεκτικές κινήσεις στο στυλ του Thief.



Το Freedom χρησιμοποιεί τη μηχανή του Rogue Spear, τροποποιημένη όμως για τις ανάγκες ενός παιχνιδιού τρίτου προσώπου. Μπορεί η κάμερα να μη διαθέτει πολλές γωνίες λήψης, αλλά ο υψηλός αριθμός πολυγώνων που αποτελούν τους χαρακτήρες και τα αντικείμενα αποζημιώνει τον παίκτη. Από την άλλη, στις μάχες σώμα με σώμα, οι γωνίες λήψης είναι οι ενδεδειγμένες και δεν παρατηρείται το σύνηθες πρόβλημα σε τέτοια παιχνίδια αλλού να εξελίσσεται η δράση και άλλα να βλέπει ο παίκτης. Παρά το πλήθος των κινήσεων, που περιλαμβάνει εκτός της χρήσης των όπλων, λαβές, γροθιές και κλωτσιές, ο χειρισμός δεν παρουσιάζει ιδιαίτερη δυσκολία.

Οταν έκανα την παρατήρηση στους σχεδιαστές ότι το Freedom θυμίζει πάρα πολύ το Rainbow Six, εκείνοι μου απάντησαν ότι, παρ' όλο που όντως έχουν βασιστεί σε αυτό, έχουν προσδώσει μία εντελώς νέα προοπτική μέσα από τους διαλόγους και το σενάριο, ενώ ο αυξημένος ρεαλισμός στο μοντέλο της φυσικής, αλλά και το αναβαθμισμένο γραφικό περιβάλλον το κάνουν να ξεχωρίζει. Επιπλέον δίνουν μεγάλη βάση στην ποιότητα του βιβλίου που μετέφεραν στον υπολογιστή και στη διατήρηση του ύφους της Anne McCaffrey.

Το Freedom: First Resistance αναμένεται να κυκλοφορήσει στην αγορά μέσα στον επόμενο μήνα.

PC

Adventure & RPGs

UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Εχω μαζέψει πολύ υλικό σχετικά με την κυκλοφορία νέων adventures και CRPGs. Ετσι, χάρηκα όταν από τη διεύθυνση του περιοδικού μού είπαν ότι μάλλον στο επόμενο τεύχος θα δοθούν στη στήλη τέσσερις σελίδες, για να παρουσιάσουμε το μεγαλύτερο μέρος των νέων αυτών κυκλοφοριών.

Εγραφα στο προηγούμενο τεύχος ότι, αν βρω φωτογραφίες για το DIABLO II EXPANSION PACK: THE LORD OF DESTRUCTION, θα τις δημοσιεύσω. Τελικά, βρήκα μερικές και τις δημοσιεύω.

Η πιο σημαντική είδηση του δεκαπενθημέρου; Το BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN τελείωσε τη φάση του bug testing και πάει για "χρυσό". Οταν θα διαβάζετε το τεύχος αυτό, το παιχνίδι θα έχει κυκλοφορήσει, αφού σύμφωνα με την εταιρεία η τελική ημερομηνία κυκλοφορίας του θα είναι στις 26 του Σεπτέμβρη. Δημιουργός είναι, φυσικά, η BioWare και εκδοτική εταιρεία η Black Isle Studios. Το παιχνίδι εξελίσσεται στον ίδιο Forgotten Realms κόσμο των AD&D με τον προκάτοχό του και είναι πολύ μεγάλο σε διάρκεια δράσης. Περιέχει πολλές νέες τοποθεσίες, σχεδόν διπλάσιο αριθμό τεράτων, τρεις νέες κλάσεις χαρακτήρων, μία νέα φυλή και πολλά άλλα καλούδια. Οι φίλοι του είδους ετοιμαστείτε γιατί μας περιμένει πολύ - πολύ RP gaming.

Ποιες νέες κυκλοφορίες adventures περιμένουμε στην Ελλάδα τους επόμενους μήνες; Σημειώστε μερικούς τίτλους, τους οποίους θεωρώ πολύ σημαντικούς. Εχουμε και λέμε λοιπόν: ROME: CAESAR'S WILL, LOUVRE: THE FINAL CURSE, PARIS 1313: THE MYSTERY OF NOTRE DAME, THE LEGEND OF THE PROPHET & THE ASSASSIN, NECRONOMICON. Αφήνω για το τέλος αυτό που περιμένω με αρκετή προσμονή, το DRACULA 2: THE LAST SANCTUARY, και φυσικά το πολυαναμενόμενο, μαζί με τα MONKEY ISLAND 4 και MYST 3, SIMON THE SORCERER 3D. Καλά, καλά, τώρα που το ξανασκέφτομαι περιμένω και άλλα σημαντικά adventures, αλλά αυτά ας τα αφήσουμε γι' αργότερα.

Το Simon the Sorcerer 3D έχει μπει στην τελική φάση δημιουργίας του. Τον Σεπτέμβρη ήταν η περίοδος του bug testing και μόλις αυτή τελειώσει, το παιχνίδι θα περάσει στη φάση της αναπαραγωγής. Σύμφωνα με τα λεγόμενα των δημιουργών του, θα προσφέρει 60 ώρες gameplay, ενώ κάποιος που θα ξέρει καλά τη λύση του θα χρειαστεί περίπου 17 ώρες για να το τελειώσει! Αν αυτό αληθεύει, τότε μιλάμε για ένα επαναστατικού χαρακτήρα adventure, αφού αντίστοιχης διάρκειας gameplay στις μέρες μας προσφέρουν πια μόνο τα CRPGs. Δημιουργός του είναι ο Simon Woodroffe, που έχει φτιάξει και τα Simon the Sorcerer 1 και 2. Οπως λέει ο ίδιος, ο ήρωας δεν "μπορεί" ποτέ να πεθάνει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αν συμβεί κάτι τέτοιο, ο Simon θα εμφανιστεί πάλι στο σημείο του ατυχήματός του. Τούτο διότι, σύμφωνα με τη λογική των cartoons, ο ήρωας δεν πεθαίνει ποτέ. Ο Woodroffe σε μία συνέντευξή του στο Internet gaming site "Adventure-Treff" τονίζει ότι οι πωλήσεις των Simon 3D και Monkey Island 4 θα δείξουν πολλά για το μέλλον των adventure games και ότι η επόμενη παραγωγή της Headfirst Productions θα είναι το πολυαναμενόμενο CALL OF CTHULHU - DARK CORNERS OF THE EARTH, ένα horror game βασισμένο στον κόσμο που δημιούργησε ο περίφημος H.P. Lovecraft.

Για το The Legend of the Prophet and the Assassin της Arxel Tribe έγραψα σχετικά στο προηγούμενο τεύχος. Στο επόμενο τεύχος θα παρουσιάσω και άλλες πληροφορίες για το πολύ σημαντικό αυτό παιχνίδι.

Τα επόμενα τρία adventures ανήκουν στη γνωστή εκπαιδευτικο-ιστορική σειρά των Egypt, China κ.λπ., έστω και αν προέρχονται από διαφορετικές εταιρείες.

To Rome: Caesar's Will της Montparnasse





DIABLO II EXPANSION PACK: THE LORD OF DESTRUCTION της Blizzard



THE LEGEND OF THE PROPHET AND THE ASSASSIN της Arxel Tribe



διαδραματίζεται την περίοδο της πτώσης της ρωμαϊκής δημοκρατίας και της δημιουργίας της περίφημης ρωμαϊκής αυτοκρατορίας. Ο παίκτης έχει την ευκαιρία να δει από πρώτο χέρι την καθημερινότητα ενός Ρωμαίου πολίτη και να περιπλανηθεί στην αρχαία Ρώμη καθώς η πλοκή δεν είναι γραμμική και δεν υπάρχει πρόβλημα χρόνου. Ταυτόχρονα έχει τη δυνατότητα να "ζήσει" μια σειρά σημαντικών ιστορικών γεγονότων, όπως ο θάνατος του Καίσαρα, ή να γνωρίσει από πρώτο χέρι ιστορικά ντοκουμέντα, όπως οι περίφημες Capysian tablets, τα χειρόγραφα του Κικέρωνα και η διαθήκη του Καίσαρα. Εσύ θα χειρίζεσαι τον Ηρακλή, έναν Ρωμαίο δεκανέα, που πρέπει να σώσει την πανέμορφη Aurelia. Στο παιχνίδι θα συναντήσεις διάφορους χαρακτήρες, όπως οι Βρούτος, Μάρκος Αντώνιος, Κικέρωνας, Οκτάβιος και η Κλεοπάτρα. Εχω δει ένα demo του παιχνιδιού και μου άρεσε πολύ. Περιμένουμε την κανονική κυκλοφορία του αυτές τις μέρες.

Το Louvre: The Final Curse της Index το έχω ήδη στα χέρια μου, αλλά στη γαλλική έκδοση. Με τη βοήθεια μία φίλης που ξέρει γαλλικά το προχωρήσαμε αρκετά και μέχρι στιγμής δείχνει εξαιρετικό. Πρόκειται για μία πολύ εντυπωσιακή παραγωγή και περιμένω πώς και πώς την αγγλική κυκλοφορία για να το παρουσιάσω στο περιοδικό. Το παιχνίδι είναι σε πλήρως 3D περιβάλλον και εξελίσσεται στο Μουσείο του Λούβρου σε τέσσερις διαφορετικές χρονικές περιόδους. Εσύ χειρίζεσαι τη Morgane, μία πολύ όμορφη μυστική πράκτορα, η οποία "μπαίνει" στο μουσείο αναζητώντας 4 πολύτιμα αντικείμενα προτού τα βρουν οι απόγονοι μία "μυστικιστικής" ομάδας ιπποτών και τα χρησιμοποιήσουν για να πυροδοτήσουν την Αποκάλυψη. Θα χρειαστεί να ταξιδέψεις στις εποχές της βασιλείας των Charles V (μεσαιωνική περίοδος, Henri IV (Αναγέννηση) και Louis XV (την παραμονή της Γαλλικής Επανάστασης) για να εντοπίσεις τα πολύτιμα αυτά αντικείμενα.

Το Paris 1313: The Mystery of Notre Dame εξελίσσεται στο μεσαιωνικό Παρίσι, ενώ εσύ προσπαθείς να λύσεις ένα μυστήριο. Στο παιχνίδι μπορεί να δει κάποιος, για πρώτη φορά στη σύγχρονη ιστορία, την Παναγία των Παρισίων (Notre Dame) όπως ήταν όταν είχε κτιστεί: με όλα τα χρώματα της πρόσοψής της. Ως γνωστόν, η περιβόητη Notre Dame έχει πια εξωτερικά μόνο γκρίζο χρώμα.

Για το Dracula: The Last Sanctuary δεν χρειάζεται να πούμε πολλά. Ξέρετε καλά ότι το θεωρώ ένα εξαιρετικό adventure, παρά το γεγονός ότι είχε σχετικά μικρή διάρκεια δράσης. Η συνέχειά του εξελίσσεται σε τέσσερις διαφορετικούς κόσμους - περιοχές: στο Λονδίνο, το Bargo Pass, στο κάστρο του Δράκουλα και στα τρομερά υπόγεια του κάστρου. Και οι 80 διαφορετικές τοποθεσίες είναι 3D model και σε αυτές θα συναντήσεις περισσότερους από 20 animated motion-captured χαρακτήρες. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει, κατά τα λεγόμενα των δημιουργών του, συνολικά 130 animations (δυσκολεύομαι να το πιστέψω, αλλά είμαι υποχρεωμένος να το αναφέρω). Η δράση θα εξελίσσεται το 1905, περίπου έναν χρόνο μετά την εξέλιξη της δράσης του πρώτου της σειράς. Ο Κόμης Δράκουλας έχει έρθει στο Λονδίνο με σκοπό να επανακτήσει τον έλεγχο της Μίνας, της γυναίκας του Jonathan. Εσύ, παίζοντας φυσικά για ακόμη μία φορά τον Jonathan, πρέπει να κυνηγήσεις τον Κόμη Δράκουλα και το βοηθό του σε μία σειρά ανατριχιαστικών κτιρίων, όπως ψυχιατρεία, φυλακές, dungeons, με αποκορύφωμα την επιστροφή σου στην πατρίδα του Δράκουλα. Αυτή τη φορά το παιχνίδι έχει και λίγο action για να "δέσει" πιο πολύ η ιστορία του, σύμφωνα πάντα με τα λεγόμενα των δημιουργών του. Από ένα σημείο και μετά θα χειρίζεσαι το Vampire Localization System (V.L.S.), ένα πανίσχυρο όπλο ενάντια στα τρομερά Vampires. Το παιχνίδι υπόσχεται περίπου 25 ώρες gameplay γεμάτες τρόμο! Το Dracula: The Last Sanctuary είναι συμπαραγωγή των Index και Canal+ Multimedia.



BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN των BioWare - Black Isle Studios

Από τη Microids περιμένουμε το NECRONOMICON, ακόμη ένα horror game βασισμένο στους κόσμους του H.P. Lovecraft. Οσοι το είδαν στην έκθεση του Λονδίνου ισχυρίζονται ότι είναι φοβερό. Οταν θα έχω περισσότερα νέα, θα σας ενημερώσω.

Στην ίδια έκθεση παρουσιάστηκε και το on-line multiplayer adventure game (!) της Cryo, FOG. Σύμφωνα με την εταιρεία, κανείς δεν μπορεί να τελειώσει το παιχνίδι χωρίς τη βοήθεια κάποιου συμπαίκτη του. Το παιχνίδι βασίζεται στο θέμα του Jack the Ripper. Ενα on-line multiplayer adventure game; Πρέπει να το δω για να το πιστέψω.

Ακόμη μία σημαντική εξέλιξη από το χώρο των μεγάλων βιομηχανικών εταιρειών που μπήκαν πρόσφατα στην παραγωγή παιχνιδιών για τους υπολογιστές. Το computer games section της πασίγνωστης Mattel, το Mattel Interactive, πωλείται οριστικά και αμετάκλητα. Η εξέλιξη αυτή ήρθε ως αποτέλεσμα των πιέσεων που άσκησε μεγάλη μερίδα μετόχων, η οποία θεώρησε ότι η εταιρεία έχασε πολλά λεφτά αγοράζοντας τη γνωστή μας Learning Company και επενδύοντας στο χώρο των παιχνιδιών για τους υπολογιστές, μια και οι επενδύσεις αυτές δεν έχουν αποδώσει σχεδόν τίποτα. Δεν έχει ξεκαθαριστεί τι θα γίνει με τα licenses των Barbie και Action Man, ενώ έγινε επίσης γνωστό ότι, τελικά, είναι σχεδόν έτοιμη για κυκλοφορία μία σειρά τίτλων από CRPGs μέχρι αθλητικά, το μέλλον των οποίων είναι τώρα πια άγνωστο.

Το POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR της SSI αναμένεται, τελικά, να κυκλοφορήσει μέσα στον Νοέμβριο. Το παιχνίδι είναι το πρώτο CRPG που θα βασίζεται στην 3η έκδοση των κανόνων των AD&D και θα περιέχει μία τελείως νέα 3D engine, ισχυρό multiplayer, ομάδα τεσσάρων χαρακτήρων και πάνω απ' όλα μία πολύ ισχυρή ιστορία, που θα εξελίσσεται σε βάθος.

Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος...

Η βοήθεια από τον Cain &

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ: Τα skills των χαρακτήρων, εντυπωσιακές φωτογραφίες και μυστικά του παιχνιδιού - όλα αυτά σε ένα έγχρωμο δεκαεξασέλιδο

Μην Αντιμετωπιζετε Μονοι Σας Το Κακο

Σε αυτή την επική περιπέτεια η τύχη είναι στα χέρια σας. `Οσοι συνεργάζονται θα επωφεληθούν από την ισχύ της ομαδικής προσπάθειας. Ενωθείτε με την ομάδα μας και μαζί θα καταφέρουμε να επιζήσουμε.

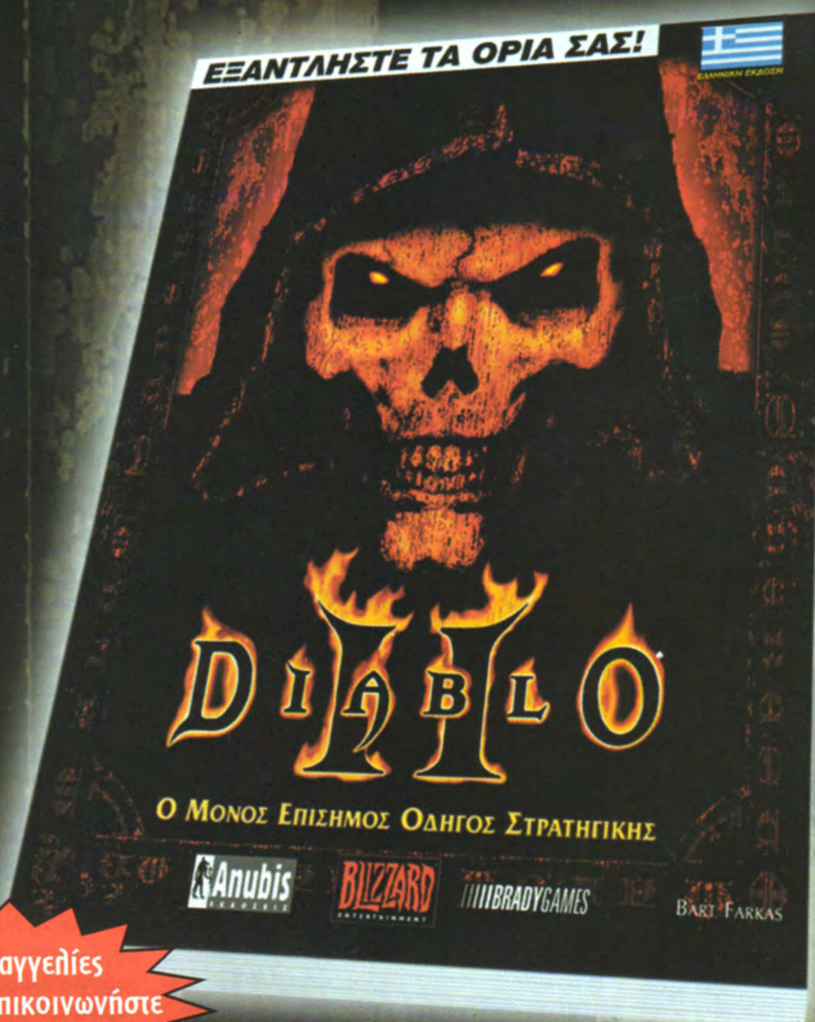
Η Πολυτιμοτερη Ικανοτητα Ειναι Η Γνωση...

- **Οι χαρακτήρες:** Ανεπανάλυπτη κάλυψη των πέντε χαρακτήρων-ηρώων- Τακτικές για κάθε skill και λεπτομερείς πίνακες με όλα τα σημαντικά στατιστικά
- **Οι αποστολές:** Ο οδηγός σας για τα τέσσερα Acts - Πολύτιμες τακτικές και οδηγίες για την ανακάλυψη μυστικών στο παιχνίδι
- **Οι λίστες:** `Ολα τα τέρατα και τα αντικείμενα που θα συναντήσετε στο Diablo™ II
- **Multiplayer:** Γίνετε ένας θρύλος στο Battle.net - Οι ειδικοί της Blizzard σας συμβουλεύουν

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

τον Tyrael δεν είναι αρκετή...



Για παραγγελίες χονδρικής επικοινωνήστε στο τηλ.: 3801487, κ. Βράιλας

Ο ΜΟΝΟΣ ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Για να παραγγείλετε το βιβλίο συμπληρώστε το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 163 του περιοδικού

ENCARTA ENCYCLOPEDIA DELUXE 2001

Ολος ο κόσμος σε τρία CD-ROMs

του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr



Η Encarta της Microsoft είναι μία από τις πληρέστερες multimedia εγκυκλοπαίδειες παγκοσμίως και ασφαλώς κάθε νέα έκδοσή της αποτελεί είδηση. Ετσι, και ενώ διανύουμε ακόμη το έτος 2000, η γνωστή εταιρεία κυκλοφόρησε τη νέα έκδοση Encarta Deluxe 2001. Φυσικά, η Deluxe έκδοση δεν είναι η μόνη, αφού κυκλοφορούν επίσης οι εκδόσεις Standard 2001 (ένα CD) και Reference Suite 2001 (έξι CDs). Ας δούμε, όμως, τι περιλαμβάνει η έκδοση που έχω στα χέρια μου.



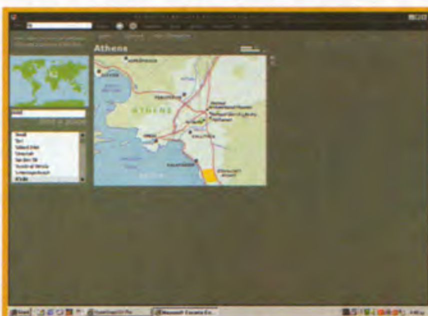
Το κεντρικό μενού αναζήτησης της εφαρμογής.

Καταρχήν, η Deluxe έκδοση περιέχει τρία CD-ROMs με πληροφορίες σχεδόν για οτιδήποτε μπορεί να φανταστεί ακόμη και ο πιο ανήσυχος νους. Αρκεί να καταγράψω τα βασικά στοιχεία του προγράμματος:

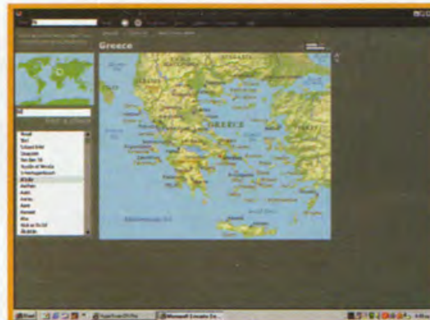
- 30.000 και πλέον άρθρα και καταχωρίσεις
- 13.000.000 διαφορετικές λέξεις
- 10.000 και πλέον φωτογραφίες και εικόνες
- Περισσότερα από 110 βίντεο και animations
- Πάνω από 2.000 ηχητικές ηχογραφήσεις
- Web Center

Ωστόσο, τα εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του τίτλου δεν σταματάνε εδώ. Μέσα από το κυρίως μενού μπορείτε να ψάξετε για ό,τι θέλετε και να λάβετε άμεσες απαντήσεις σε όλα τα ερωτήματά σας. Απλώς δίνετε τη λέξη που επιθυμείτε και αμέσως έχετε την απάντηση. Επιπλέον, υπάρχει δυνατότητα κατηγοριοποίησης των αντικειμένων, που σας επιτρέπει -εκτός από το να δώσετε την όποια λέξη- να διαχωρίσετε την κατηγορία στην οποία ανήκει. Αυτές οι επιμέρους κατηγορίες είναι οι εξής δώδεκα:

- **Animations:** "Κινούμενα σχέδια" σχετικά με το θέμα που έχετε επιλέξει. Μερικά, μάλιστα, συνοδεύονται από ήχο.
- **Articles:** Αναλυτικά άρθρα για το θέμα που σας ενδιαφέρει.
- **Chart and Tables:** Αναλυτικοί πίνακες σχετικοί με το θέμα της επιλογής σας (π.χ. οι αρχαίοι θεοί σε Ελλάδα και Ρώμη).
- **Collages:** Η καλλιτεχνική πλευρά του εκάστοτε θέματός μας μέσα από κολάζ.
- **Interactive Media:** Η δική μας ενεργός συμμετοχή. Μπορούμε, για παράδειγμα, να δούμε σε πόση ώρα θα κάψουμε τις θερμίδες που έχουμε πάρει ή να "παίξουμε" με την ανατομία των ζώων.
- **Maps:** Δεκάδες χάρτες αρχαίων και σύγχρονων χωρών. Εχουμε τη δυνατότητα να κάνουμε κλικ στα σημαντικότερα σημεία κάθε χώρας (πόλεις, περιοχές, μνημεία κ.λπ.) και να μάθουμε περισσότερα γι' αυτά.
- **Images:** Μερικές πολύ καλές φωτογραφίες με τα σχόλιά τους.
- **Sidebars:** Κείμενα από διάφορα άτομα, σχετικά με θέματα γενικού ενδιαφέροντος.
- **Sounds:** Τα ηχητικά αρχεία της εφαρμογής καταχωρισμένα. Μπορείτε να ακούσετε, για παράδειγμα, φωνές ζώων (δυστυχώς, ο ήχος του σπάνιου είδους Nik-Kontis δεν υπάρχει) και γνωστά τραγούδια.
- **Videos:** Πλήθος βίντεο, ιδιαίτερου ενδιαφέροντος.
- **Virtual Tours:** Μία από τις καλύτερες επιλογές του τίτλου. Επιλέγετε ένα από τα τριάντα σημεία που μπορείτε να "επισκεφθείτε" και μεταφέρεστε εκεί αμέσως. Μπορείτε να περιηγηθείτε τους διάφορους χώρους και κάνοντας κλικ στα εμφανιζόμενα σήματα να μεταφέρεστε σε νέα σημεία που πιθανόν να κρύβουν τα δικά τους μυστικά. Δείτε, λοιπόν, τις ξακουστές φυλακές του Αλκατράζ ή επισκεφθείτε ένα δάσος του Αμαζονίου.



Αν κοιτάξετε προσεκτικά, λίγο πιο κάτω από την Ακρόπολη ίσως δείτε τα γραφεία του "PC Master".



Ιδού και η χώρα μας. Χμ, αυτό το Macedonia στο βορρά δεν μου πολυαρέσει.

- **360 Degree Views:** Επιλογή παρόμοια με την προηγούμενη, με τη διαφορά πως σε αυτήν βλέπετε την επιλεγμένη περιοχή με περιστροφή 360° χωρίς επιπλέον πληροφορίες.

Οι επιλογές και οι δυνατότητες της εφαρμογής, όμως, δεν σταματούν εδώ. Αν είστε συνδεδεμένοι στο Internet, υπάρχει διαρκής επαφή του προγράμματος με αυτό. Αν υπάρχει νέο στοιχείο, η εφαρμογή σάς ενημερώνει, οπότε, εάν θέλετε, μπορείτε να κατεβάσετε τις νέες προσθήκες.

Οι λάτρεις της ιστορίας είναι βέβαιο ότι θα βρουν ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα την επιλογή Dinamic Timeline. Μέσω αυτής μπορούν να μάθουν για την πορεία και την εξέλιξη της ανθρωπότητας σε διάφορους τομείς (τέχνη, επιστήμη, τεχνολογία, πολιτική, ιστορία κ.λπ.), από την εποχή της προϊστορίας μέχρι σήμερα. Μάλιστα, κάθε τομέας είναι χωρισμένος σε επιμέρους χρονολογικές περιόδους για ακόμα καλύτερη πλοήγηση.

Οσοι, τώρα, χρειάζεστε βοήθεια σε μία εργασία σας, η Encarta διαθέτει σχετικό τμήμα, μέσω του οποίου μπορείτε εύκολα και γρήγορα να βρείτε πληροφορίες για το θέμα που σας "πονοκεφαλιάζει". Από όποια μεριά και να το δει κανείς, η Encarta Deluxe 2001 καλύπτει σχεδόν όλους τους τομείς του ανθρώπινου ενδιαφέροντος. Σίγουρα μία από τις καλύτερες multimedia εγκυκλοπαίδειες που υπάρχουν.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 133MHz, 24MB RAM (Win95/98), 32MB (Win ME), 99MB χώρος στο σκληρό δίσκο, 8x CD-ROM, 16-bit sound card, Super VGA card με δυνατότητα ανάλυσης 800x600 και 256 χρώματα
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6106775-8
ΤΙΜΗ: 28.200 δρχ.

ALL IN ONE: 3D GAMES

Δέκα 3D παιχνίδια σε συσκευασία ενός

του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Στο προηγούμενο τεύχος σάς είχα παρουσιάσει μία συλλογή της Beacon με racing games και, ουσιαστικά, είχα προλογίσει και την παρούσα συλλογή. Μόνο που αυτή τη φορά τα παιχνίδια που περιλαμβάνονται εδώ ανήκουν στο χώρο των 3D και είναι λίγο πιο... ασαφή ως προς το είδος τους: δηλαδή, δεν ανήκουν μόνο σε μία κατηγορία (π.χ. δεν είναι όλα action ή όλα racing), αλλά είναι γενικότερου περιεχομένου. Τα CD-ROMs είναι και εδώ έξι. Τα πρώτα πέντε κατά παρουσίαση παιχνίδια είναι αυτοτελή (δηλαδή, καταλαμβάνουν ένα CD το καθένα), ενώ τα υπόλοιπα πέντε βρίσκονται συγκεντρωμένα στο έκτο CD. Ας γνωρίσουμε, λοιπόν, τα περιεχόμενα και αυτής της συλλογής.

Air Warrior III: Αυτό το flight simulator συνδυάζει όλα τα καλά στοιχεία της προηγούμενης έκδοσης, η οποία -σημειωτέον- έκανε θραύση στους "ιντερνετικούς αιθέρες", και διαθέτει επιπλέον τέσσερα νέα αεροπλάνα και έξι νέες campaigns. Τα γραφικά του είναι τρισδιάστατα, ενώ οι μανούβρες που μπορείτε να κάνετε πολλές και εντυπωσιακές. Αν και λίγο παλιό, διατηρεί ακόμη κάτι από την αίγλη του.

Johnny Herbert's GP Championship 98*: Το "ραλάκι" αυτό προσπαθεί να μεταφέρει τις συγκινήσεις των αγώνων του Grand Prix στις οθόνες μας. Τώρα, το κατά πόσο τα καταφέρνει (σε σχέση με τα σημερινά δεδομένα) είναι μία άλλη ιστορία. Πάντως, περιλαμβάνει επιλογές τόσο για single όσο και για multiplayer παιχνίδι. Τα διαθέσιμα tracks είναι δεκαπέντε και το επίπεδο δυσκολίας πλήρως ρυθμιζόμενο.

Kart Challenge*: Οπως μπορείτε να καταλάβετε εύκολα από τον τίτλο, έχετε να κάνετε με τα γνωστά μας kart αυτοκινητάκια (ξέρετε, αυτά που τα χρεώνουν... χρυσά). Τέλος πάντων, ας μην ξεφεύγω από το θέμα. Το παιχνίδι περιλαμβάνει τρισδιάστατα γραφικά και πολύ καλό ήχο. Τα circuits, όμως, είναι μόλις τρία, γεγονός που μικραίνει το ενδιαφέρον τους. Πάντως, υποστηρίζεται και multiplayer για έως και έξι παίκτες, οπότε ανεβαίνει λίγο ο δείκτης του ενδιαφέροντος.



Superbike Challenge*: Δυνατές μηχανές και άγρια γκάζια σε αυτό το superbike racing simulation. Τα γραφικά και ο ήχος κυμαίνονται σε πολύ καλά επίπεδα, μπορείτε δε να παίξετε σε διάφορα modes. Το κακό είναι πως και εδώ τα circuits είναι πάλι μόλις τρία και ισχύουν οι ίδιες με του προηγούμενου network επιλογές.

Global Defender*: Ενα γρήγορο παιχνίδι δράσης, με 3D γραφικά, τριάντα έξι διαφορετικά επίπεδα, τρεις ξεχωριστές τοποθεσίες, δύο ειδικά όπλα επιλεγόμενα από εσάς και πλήθος ακόμη καλά στοιχεία. Σκοπός σας είναι να υπερασπιστείτε τις εκάστοτε περιοχές (επίπεδα) από τις βαλλιστικές επιθέσεις που δέχονται.

War Drones*: Ενα action flight-combat παιχνίδι με ομοίως 3D γραφικά (άλλωστε, η συλλογή αναφέρεται σε 3D games, αν δεν απατώμαι!). Υπάρχουν ακόμη έξι διαθέσιμα crafts, τέσσερα διαφορετικά επίπεδα drones, εννέα διαφορετικές πολεμικές μηχανές και δέκα διαφορετικά όπλα.

Chomper 3D*: Το παιχνίδι αυτό μπορεί άνετα να χαρακτηριστεί ως μία τρισδιάστατη παραλλαγή του γνωστού μας Pac-Man. Ολα τα υπάρχοντα αντικείμενα απεικονίζονται σε 3D άποψη, ενώ υπάρχουν δέκα διαφορετικά επίπεδα με σαράντα διαφορετικούς λαβυρίνθους. Οσο μεγαλώνει το επίπεδο δυσκολίας τόσο μεγαλώνουν και -σε μέγεθος- οι λαβύρινθοι αλλά και το AI των φαντασμάτων.



The Race to Galamax: Ενα 3rd person παιχνίδι που συνδυάζει racing και shoot'em up στοιχεία. Κοινώς, τρέχω και πυροβολώ! Σε κάθε επίπεδο υπάρχουν διαφορετικοί ειδικοί εχθροί που σας περιμένουν με αγωνία.

Grand Prix Rally: Δέστε τις ζώνες ασφαλείας και πατήστε το γκάζι όσο παίρνει. Οι αντίπαλοί σας είναι πολλοί και εσείς πρέπει να τους αποδείξετε ποιος είναι ο καλύτερος. Τα γραφικά του είναι αρκετά καλά και οι ταχύτητες ιδιαίτερα υψηλές!

Tiny Trails*: Το παιχνίδι αυτό λαμβάνει χώρα σε έναν cartoon κόσμο. Περιέχει εξήντα επίπεδα και ως προς το gameplay συνδυάζει στοιχεία adventure, action και puzzle παιχνιδιών.

Συμπερασματικά, τα παιχνίδια που περιέχονται στη συλλογή δεν είναι ιδιαίτερα "top" ή καινούρια. Αυτό, όμως, δεν σημαίνει πως κάποιος δεν θα μπορέσει να περάσει μερικές ευχάριστες στιγμές μαζί τους. Μάλιστα, δεν θα χρειαστεί να σπαταλήσετε ιδιαίτερες "δυνάμεις" κατά την ενασχόλησή σας. Μία αξιοπρεπής λύση για δώρο σε έναν μικρότερο ή κάποιον που δεν διαθέτει σύγχρονο PC.

Σημειωτέον ότι τα παιχνίδια που έχουν αστερίσκο (*) δίπλα στον τίτλο τους απαιτούν 3D accelerator 4MB.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Midas Interactive/Swing Entertainment
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 133MHz, 16MB RAM, 4x CD-ROM, 70MB χώρο στο σκληρό, 3D accelerator (όπου απαιτείται)
ΔΙΑΘΕΣΗ: Beacon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3, **ΤΙΜΗ :** 9.500 δρχ.

TINA PRO

Το εργαλείο του ηλεκτρολόγου/ ηλεκτρονικού

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

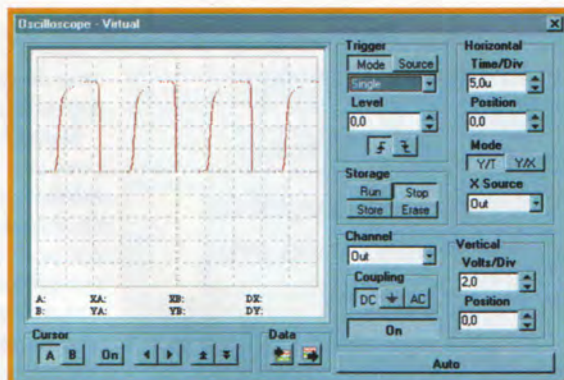


Στο Πολυτεχνείο ήρθα για πρώτη φορά σε επαφή με ένα εκπληκτικό πρόγραμμα σχεδιασμού ηλεκτρικών/ηλεκτρονικών κυκλωμάτων που λεγόταν Spice. Ενας "θησαυρός" που επέτρεπε στο χρήστη του το σχεδιασμό ενός κυκλώματος στον υπολογιστή και τον υπολογισμό μέχρι και της τελευταίας λεπτομέρειας των παραμέτρων του προβλήματος που είχε να αντιμετωπίσει, προτού πιάσει την πλακέτα, τα σύρματα, τις αντιστάσεις/πυκνωτές/τρανζίστορ και αρχίσει τις κολλήσεις, για να ανακαλύψει ότι μετά από μερικές κοπιαστικές ώρες το κύκλωμά του απλώς δεν λειτουργεί. Το Spice ήλεγχε το κύκλωμα πριν από εσένα για σένα. Φαντάζεστε, λοιπόν, την έκπληξή μου όταν είδα την ελληνική επαυξημένη παραλλαγή του Spice, η οποία μάλιστα πολύ σύντομα θα μπει και στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, δηλαδή στις αίθουσες των λυκείων.

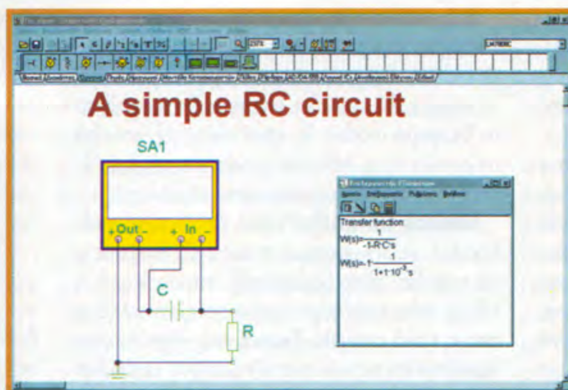
Μετά την πολύ εύκολη εγκατάσταση, τρέχοντας το Tina Pro, οι χρήστες του Spice θα βρεθούν σε ένα πολύ γνώριμο περιβάλλον. Ακόμη, όμως, και εκείνοι που δεν είχαν την ευκαιρία στο παρελθόν να ασχοληθούν με τέτοιου είδους προγράμματα, δεν πρόκειται να δυσκολευτούν διόλου, αφού τα πάντα ελέγχονται από μία και μόνο οθόνη. Το interface του Tina Pro είναι πολύ απλό και φιλικό. Στο επάνω μέρος του παραθύρου υπάρχουν οι βασικές επιλογές των μενού, και οι δύο παρακάτω γραμμές εικονιδίων αντιστοιχούν στις βασικές επιλογές του σχεδιασμού του κυκλώματος και των βιβλιοθηκών των υλικών, ενώ το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης καταλαμβάνεται από τη "λευκή σελίδα", όπου ο χρήστης σχεδιάζει το κύκλωμα.

Το Tina Pro, το οποίο απευθύνεται στους μαθητές της δευτεροβάθμιας και τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, τους καθηγητές, τους επαγγελματίες ηλεκτρολόγους/ηλεκτρονικούς, αλλά και τους απλούς χομπίστες, είναι ένα εργαλείο σχεδιασμού κυκλωμάτων. Στην τεράστια βιβλιοθήκη αντικειμένων που διαθέτει, θα βρείτε όλο το απαραίτητο ηλεκτρολογικό υλικό, έως και όργανα μετρήσεων (παλμογράφοι, πολύμετρα κ.λπ.), και βέβαια τις απαραίτητες γεννήτριες - όλα σε virtual μορφή. Εσείς το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε τα υλικά που χρειάζεστε, να σχεδιάσετε τη συνδεσμολογία τους και να ελέγξετε το αποτέλεσμα μέσω των οργάνων μέτρησης. Ο χωρισμός των υλικών γίνεται ανά κατηγορίες: Βασικά, Διακόπτες, Οργανα, Πηγές, Ημιαγωγοί, Μοντέλα Κατασκευαστών, Πύλες, Flip-Flops, AD/DA, Λογικά Ολοκληρωμένα, Αναλογικού Ελέγχου και Ειδικά. Οι παράμετροι των υλικών ορίζονται από το χρήστη, ούτως ώστε να καλύψουν την οποιαδήποτε σχεδιαστική απαίτηση.

Επειδή, όμως, δεν αρκεί απλώς να σχεδιάσουμε ένα κύκλωμα, αλλά πρέπει και να ελέγξουμε την ορθή λειτουργία του πέρα από τα προσφερόμενα όργανα μετρήσεων, το Tina Pro αναλαμβάνει να κάνει ένα μεγάλο αριθμό υπολογισμών και μετρήσεων όπως: AC/DC, μεταβατική, συμβολική και ανάλυση θορύβου. Για να καταλάβετε την παραμετροποίηση που επιτρέπει το Tina Pro, αλλά και την προσέγγιση των μετρήσεων στην πραγματικότητα, αρκεί να αναφέρουμε ότι μπορείτε να ορίσετε και τις βλάβες που πιθανώς να εμφανιστούν στο κύκλωμά σας.



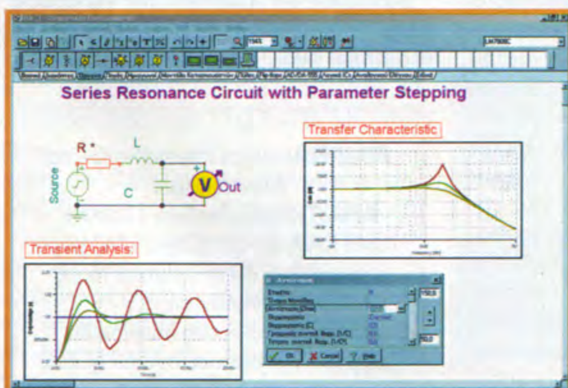
Μελετώντας την τάση εξόδου στον virtual παλμογράφο.



Υπολογίζοντας τις εξισώσεις μεταφοράς σε κύκλωμα RC.

Το Tina Pro διαθέτει όλες εκείνες τις λειτουργίες που το καθιστούν άψογο εκπαιδευτικό εργαλείο. Εκτός του προφανούς, δηλαδή της ποικιλίας δυνατοτήτων σχεδιασμού κυκλωμάτων που προσφέρονται στο χρήστη, οι μετρήσεις και τα αποτελέσματα του προγράμματος, όπως οι γραφικές παραστάσεις των παλμογράφων, μπορούν να περάσουν απευθείας σε κείμενο του Word ή σε worksheet του Excel, ώστε να χρησιμοποιηθούν αυτούσια κατά τη συγγραφή μίας εργασίας ή την επίλυση μίας σχολικής άσκησης στον ηλεκτρισμό.

Οι δυνατότητες του Tina Pro είναι αδύνατον αναπτυχθούν σε χώρο μίας σελίδας και μόνο, καθώς θα χρειαζόμαστε το μισό περιοδικό μόνο για να παραθέσουμε τις παραμέτρους του προγράμματος. Απλώς δηλώνουμε ενθουσιασμένοι όχι μόνο με το πρόγραμμα αυτό καθ' εαυτό, αλλά και με το δεδομένο ότι επιτέλους τέτοιου είδους προγράμματα θα ενταχθούν στα ελληνικά σχολεία. Αν βαρεθήκατε τα προγράμματα με τα πολύχρωμα γραφικά που υπόσχονται εκπαιδευτικό περιεχόμενο, αλλά το προσφέρουν με το σταγονόμετρο, και βέβαια αν τα ηλεκτρολογικά/ηλεκτρονικά είναι το χόμπι σας ή η βασική επαγγελματική ενασχόλησή σας, το Tina Pro δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να απουσιάζει από την ηλεκτρονική βιβλιοθήκη σας.



Σε ένα κύκλωμα RLC ορίζουμε τα χαρακτηριστικά της αντίστασης (R).

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: DesignSoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: IBM PC/AT 386DX, 4MB μνήμη, 8MB χώρο στο σκληρό δίσκο, Windows 3.1/95/98/NT
ΔΙΑΘΕΣΗ: Hitech (www.hitec.gr) Παπάδος Μυτιλήνη, τηλ.: 0251-84350
ΤΙΜΗ: 20.000 δρχ. + ΦΠΑ (προτεινόμενη)

SIDEWINDER STRATEGIC COMMANDER

Το όπλο του στρατηγού

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr



Η Microsoft είναι μία εταιρεία με μακρά πείρα στους game controllers. Ιδιαίτερα η σειρά Sidewinder διαθέτει συσκευές που διακρίνονται και για την ευχρηστία και την ποιότητά τους σε σχέση με το συναγωνισμό. Το Strategic Commander είναι ένας controller ειδικά σχεδιασμένος για παιχνίδια στρατηγικής - συγκεκριμένα για τα τύπου real time (RTS). Αυτό δεν σημαίνει ότι δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί γενικότερα ως game pad. Απλώς ο κύριος στόχος του είναι τα strategies.

Στη συσκευασία του Strategic Commander (SC) κρύβεται μία συσκευή που μοιάζει με mouse σε μεγέθυνση, η οποία "πατάει" επάνω σε μία πλαστική βάση. Από την πρώτη επαφή με τη συσκευή διακρίνονται η ποιότητα κατασκευής και η εργονομία της. Τα πάντα βρίσκονται στις σωστές θέσεις, ενώ το σκληρό μαύρο πλαστικό πείθει για την ανθεκτικότητά του. Δεν γνωρίζω αν φταίει η συσκευή ή ο υπολογιστής μου ή η εγκατάσταση των Windows, όμως χρειάστηκε να προσπαθήσω τρεις φορές για να κάνω το setup της συσκευής στο σύστημά μου, καθώς αρχικά δεν αναγνώριζε τη σύνδεση και αναγκάστηκα να το τοποθετήσω στη δεύτερη USB θύρα (σημειωτέον ότι το Strategic Commander δεν μπαίνει στην κλασική 15pin υποδοχή που μπαίνουν τα joysticks, παρά μόνο σε USB θύρα). Στη συνέχεια, μάλιστα, εμφάνισε δύο μπλε οθόνες με το μήνυμα "Fatal Exception" αναγκάζοντάς με να κάνω επανεκκίνηση. Το παραβλέπω, καθώς την τρίτη φορά η εγκατάσταση έγινε κανονικά. Ωστόσο, δεν γίνεται να μην ξεφύγει ένα μικρό σχόλιο για τη μακρά παράδοση της Microsoft (ξέρετε εσείς ποια παράδοση). Τέλος καλό, όλα καλά. Αφού ολοκληρώθηκε η εγκατάσταση, ξεκίνησα το πρόγραμμα που ορίζει το profile της συσκευής για τα παιχνίδια.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να περιγράψω τα κύρια σημεία του SC για να γίνω πιο κατανοητός. Το SC διαθέτει στο επάνω μέρος του 6 προγραμματιζόμενα πλήκτρα και 2 ζουμ. Στο πλάι υπάρχουν 3 επιπλέον shift πλήκτρα που σε συνδυασμό με τα 6 προγραμματιζόμενα αντιστοιχούν σε συνολικά 18 λειτουργίες. Αν, μάλιστα, υπολογίσουμε ότι ακόμη και τα 2 πλήκτρα ζουμ προγραμματίζονται σε περίπτωση που είτε το παιχνίδι στο οποίο θα χρησιμοποιήσετε το SC δεν διαθέτει επιλογή ζουμ είτε εσείς επιθυμείτε να δημιουργήσετε άλλο shortcut, τότε ο συνολικός αριθμός προγραμματιζόμενων λειτουργιών ανεβαίνει στις 24! Αριθμός άκρως ικανοποιητικός για τα περισσότερα strategies. Τέλος, στη βάση βρίσκουμε το πλήκτρο REC, το οποίο χρησιμεύει για την αποθήκευση των λειτουργιών που ανατίθενται στα προγραμματιζόμενα πλήκτρα, και ένα διακόπτη επιλογής profile, δηλαδή του συνολικού "χάρτη" των shortcuts που έχετε αναθέσει στη συσκευή, με συνολικά 3 θέσεις/profiles.

Από τα προαναφερθέντα έχει γίνει φανερός όχι μόνο ο στόχος της συσκευής, αλλά και οι ικανότητές της στη διεκπεραίωση του έργου της. Στο setup που βρίσκουμε στο CD-ROM που συνοδεύει το SC υπάρχουν προγραμματισμένα profiles για έναν μεγάλο αριθμό παιχνιδιών - πολλά από αυτά ιδιαίτερα καινούρια. Πέρα, όμως, από τα παιχνίδια αυτά, υπάρχει η δυνατότητα να κάνετε download και σε άλλα profiles από το site του SC στο Internet.



Δοκιμάσαμε τα έτοιμα profiles των Sim City 3000 και Starcraft και μείναμε εξαιρετικά ικανοποιημένοι. Στο μεν Sim City 3000, που δεν παρουσιάζει ιδιαίτερες δυσκολίες στο χειρισμό, αφού ούτε πολλά πλήκτρα απαιτεί για να λειτουργήσει, ούτε υπάρχουν πολλές στιγμές που θα χρειαστεί να ολοκληρώσετε με ταχύτητα και ακρίβεια πλήθος λειτουργιών, το SC παρουσιάζεται ως μία ευχάριστη αλλαγή που προσφέρει έλεγχο του παιχνιδιού μόνο με τη χρήση του αριστερού χεριού. Κάτι που δεν αναφέρθηκε προηγουμένως και πρέπει να τονιστεί είναι ότι το SC είναι σχεδιασμένο να λειτουργεί με το αριστερό χέρι, αφού υποτίθεται ότι το δεξί θα χρησιμοποιεί το mouse, με αποτέλεσμα -τουλάχιστον στην αρχή- να υπάρχει η πιθανότητα οι δεξιόχειρες χρήστες να πεδευτούν.

Εκεί, όμως, που ομολογουμένως εντυπωσιάστηκα ήταν στο Starcraft, όπου -αφού έμαθα καλά ποια λειτουργία αντιστοιχεί σε ποιο πλήκτρο- η απόδοσή μου ανέβηκε κατακόρυφα. Τέλος, το παίδεμα στις πολύβουες μάχες, όπου πρέπει ταυτόχρονα μέσω του πληκτρολογίου να ελέγχετε τις μονάδες σας, να τους δίνετε εντολές επίθεσης/άμυνας και να έχετε και την εποπτεία του περιβάλλοντος. Όλα πια γίνονται με το πάτημα ελάχιστων πλήκτρων συγκεντρωμένων στη συσκευή, μία "ανάπαυση" από τα δάχτυλα του αριστερού χεριού σας.



Ορίζοντας το profile του Sim City 3000.

Γενικότερα, έχουμε την πεποίθηση ότι με το SC -επιτέλους!- τα RTS ξεφορτώνονται ένα μέρος από το κλασικό πρόβλημα που τα στοιχειώνει: το στρατηγικό έλεγχο πολλών μονάδων. Είναι γνωστό ότι το πρόβλημα αυτό ωθεί τους παίκτες σε ανοργάνωτες επιθέσεις εναντίον του ελεγχόμενου από τον υπολογιστή αντιπάλου, με μόνο όπλο την αριθμητική υπεροχή και όχι την έξυπνη τακτική μάχης, κάτι που κάνει με ευκολία ο υπολογιστής ανάλογα με το επίπεδο της AI του παιχνιδιού. Πλέον, το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να αντιστοιχίσουμε στα πλήκτρα του SC τις ομάδες κρούσης και μερικές από τις κλασικές λειτουργίες επίθεσης και να οργανώσουμε ταχύτατα την τακτική μας, ρίχνοντας στη μάχη τις μονάδες μας όχι με διάθεση αυτοκτονίας, αλλά με κυκλωτικές κινήσεις και με την ταυτόχρονη υποστήριξη μονάδων μεγάλου βεληνεκούς με λίγες μόνο κινήσεις.

Συμπερασματικά, έχουμε να κάνουμε με μία εξαιρετική συσκευή που θα ικανοποιήσει όχι μόνο το φανατικό οπαδό της στρατηγικής, αλλά και τον περιστασιακό παίκτη που απλώς ασχολείται κάπως περισσότερο με τα παιχνίδια τύπου RTS. Μην αφήσετε το SC χωρίς να του ρίξετε μια ματιά. Το αξίζει.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 166MHz, 16MB μνήμη, 25MB στο σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM, θύρα USB, Windows 98
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Κηφισίας 56, Τηλ.:6106775-8
ΤΙΜΗ : 21.000 δρχ.

Επιμέλεια: Δημήτρης Καρέτσος
dimcar@compulink.gr

...ΨΥΚΤΡΕΣ, ΚΟΥΤΙΑ, ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΑ

Οσο μεγαλύτερη είναι η συγκέντρωση υλικών στους πυρήνες των νέων επεξεργαστών τόσο ο μόνιμος βραχνάς των υπολογιστών, δηλαδή η εξωτερική θερμοκρασία, θα αποτελεί κύριο παράγοντα βλαβών, ειδικά σε μία χώρα όπως η Ελλάδα, όπου για μεγάλη χρονική περίοδο οι θερμοκρασίες είναι υψηλές, επιβαρύνοντας την κατάσταση στο εσωτερικό ενός κουτιού. Η αντιμετώπιση του προβλήματος της θερμοκρασίας χρειάζεται προσοχή, ωστόσο στην αγορά κυκλοφορούν τα κατάλληλα προϊόντα για να λυθεί οριστικά το πρόβλημα αυτό.

Η αντιμετώπιση της αυξημένης θερμοκρασίας στο εσωτερικό ενός κουτιού είναι ένα ζήτημα που εξαρτάται από πολλούς παράγοντες. Η θερμότητα, που κατά βάση παράγεται από τον επεξεργαστή, προκαλεί την αύξηση της θερμοκρασίας. Καθώς όμως η τεχνολογία εξελίσσεται, εμφανίζονται σιγά σιγά και άλλες πηγές θερμότητας. Ο επεξεργαστής είναι η βασική πηγή προβλημάτων, ωστόσο και η κάρτα γραφικών προκαλεί αυξημένα προβλήματα, ενώ ακόμα και οι σκληροί δίσκοι αυξάνουν τη θερμοκρασία στο εσωτερικό ενός συστήματος. Μάλιστα, οι τελευταίας γενιάς δίσκοι που λειτουργούν στις 7.200 στροφές, παράγουν μεγάλα ποσά θερμότητας, προκαλώντας σημαντικό πρόβλημα σε συσκευές που βρίσκονται δίπλα τους. Ακόμα και οι μνήμες είναι εστίες παραγωγής θερμότητας, ειδικά όταν λειτουργούν σε ταχύτητες υψηλότερες από αυτές για τις οποίες είναι κατασκευασμένες. Σε όλες τις ανωτέρω περιπτώσεις, καλό είναι να προσθέτουμε επιπλέον coolers έτσι ώστε να μειώνεται η θερμοκρασία στο εσωτερικό ενός κουτιού.









ΘΟΡΥΒΟΣ

Η αντιμετώπιση των αυξημένων θερμοκρασιών με την εγκατάσταση περισσότερων coolers προκαλεί ένα άλλο πρόβλημα, το οποίο για πολλούς είναι σημαντικότερο, το θόρυβο. Οπως είναι λογικό, όσο περισσότεροι ανεμιστήρες είναι εγκατεστημένοι σε ένα σύστημα τόσο περισσότερο θόρυβο παράγουν. Ειδικά μάλιστα όταν κάποιος εγκαταστήσει ανεμιστήρες που λειτουργούν σε υψηλές στροφές, τότε τα επίπεδα του παραγόμενου θορύβου αυξάνονται κατακόρυφα. Στην περίπτωση αυτή, κανένας χρήστης δεν μπορεί να δουλέψει όπως θέλει. Μάλιστα, όσοι αρέσκονται να δουλεύουν το βράδυ, όταν οι υπόλοιποι στο σπίτι κοιμούνται, θα αντιμετωπίσουν το μεγαλύτερο πρόβλημα. Μέσα στην ησυχία της νύχτας θα ακούγονται στο σπίτι οι ανεμιστήρες που λειτουργούν στο εσωτερικό του κουτιού. Η κατάσταση αυτή είναι αρκετά εκνευριστική και χρειάζεται λύση.

CASE

Ακόμα και όταν δεν υπάρχουν περισσότεροι του ενός ανεμιστήρες, το πρόβλημα του θορύβου παρατηρείται σε πολλά συστήματα και οφείλεται είτε στο τροφοδοτικό είτε στο μοναδικό cooler που υπάρχει στο σύστημα. Στην περίπτωση αυτή βασική πηγή του προβλήματος είναι το case. Στην ελληνική αγορά, τα περισσότερα από τα cases που κυκλοφορούν είναι χαμηλής ποιότητας και δεν προσφέρουν κανένα επίπεδο ηχομόνωσης. Τα τροφοδοτικά με τα οποία είναι εφοδιασμένα είναι χαμηλής κατασκευαστικής ποιότητας και έπειτα από λίγο καιρό ο ανεμιστήρας που διαθέτουν μαζεύει σκόνη και αρχίζει να τρίζει, κάνοντας έναν εκνευριστικό ήχο. Ολοι μας έχουμε παρατηρήσει τέτοια φαινόμενα και πολλοί από εμάς αναγκαζόμαστε σε τακτά χρονικά διαστήματα να ανοίγουμε το τροφοδοτικό για να καθαρίσουμε τον ανεμιστήρα. Η αγορά ενός ποιοτικά πιστοποιημένου case είναι η ενδεδειγμένη λύση. Μπορεί το κόστος να είναι δύο και τρεις φορές αυξημένο σε σχέση με των απλών κουτιών που πωλούνται στην αγορά, ωστόσο μακροπρόθεσμα η αγορά αυτή θα κερδίσει τα χρήματα που ξοδεύτηκαν. Επίσης, καλό για το case είναι να είναι ευρύχωρο και το τροφοδοτι-

κό να τοποθετείται σε ξεχωριστό χώρο, χωρίς να μπλέκεται με τις υπόλοιπες συσκευές που είναι εγκατεστημένες. Ο χώρος για τους σκληρούς δίσκους πρέπει να είναι άνετος, ενώ καλό είναι να υπάρχουν πολλά bays για τοποθέτηση συσκευών, ώστε ποτέ να μην υπάρξει πρόβλημα. Επίσης, κατά την τοποθέτηση των συσκευών είναι καλό να υπάρχει ελεύθερος χώρος μεταξύ τους, για να μην παγιδεύεται η θερμότητα.

ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ

Τα καλά κουτιά συνοδεύονται από πολύ καλά τροφοδοτικά, τα οποία, πέρα από το γεγονός ότι δεν παράγουν θόρυβο, είναι ποιοτικά κατασκευασμένα τροφοδοτώντας το mainboard με τη σωστή τάση και παρέχοντας την απαραίτητη ενέργεια. Λίγοι είναι εκείνοι οι χρήστες που έχουν καταλάβει την αναγκαιότητα ενός καλού τροφοδοτικού. Πέρα από το γεγονός ότι είναι αθόρυβο, εγγυάται αυξημένη ασφάλεια και σταθερότητα του συστήματος. Αντέχει πολύ περισσότερο στα σκαμπανεβάσματα της τάσης του ρεύματος, ενώ είναι ικανό να λειτουργήσει σε κάθε σύστημα, όσες συσκευές και να έχει αυτό. Τρανταχτό παράδειγμα για την αναγκαιότητα ύπαρξης ενός καλού τροφοδοτικού είναι τα πρώτα συστήματα με Athlon επεξεργαστές, τα οποία έχοντας αυξημένες απαιτήσεις σε θέμα ενέργειας απαιτούσαν ισχυρό τροφοδοτικό. Με την εμφάνιση των καρτών με το GeForce, τα προβλήματα πολλαπλασιάστηκαν σε πολλούς χρήστες, οι οποίοι αναγκάστηκαν να αλλάξουν case. Αγοράζοντας όμως από την αρχή ένα ακριβό τροφοδοτικό, οι πιθανότητες για πρόβλημα στο μέλλον εξαφανίζονται.

ΨΥΚΤΡΕΣ ΓΙΑ ΚΑΘΕ ΣΥΣΚΕΥΗ

Οπως προαναφέραμε, η αναγκαιότητα καλής απαγωγής της θερμότητας από τις συσκευές οι οποίες παράγουν μεγάλα ποσά είναι επιβεβλημένη. Πρώτη συσκευή στη λίστα, η οποία πρέπει να διαθέτει καλό σύστημα μείωσης της θερμοκρασίας, είναι φυσικά ο επεξεργαστής. Ανάλογα με τη συχνότητα λειτουργίας και τη συσκευασία απαιτούνται διαφορετικές ψύκτρες. Οι επεξεργαστές που κυκλοφορούν είναι είτε σε Slot μορφή είτε σε Socket. Και πάλι όμως υπάρχουν διαφορετικές ανάγκες για καθεμία από τις δύο κατηγορίες. Οι Slot επεξεργαστές είναι οι Pentium II/III και οι Athlon. Οι Pentium II και οι πρώτοι Pentium III, που διαθέτουν την cache γύρω από τον επεξεργαστή, καθώς και οι Athlon επεξεργαστές χρησιμοποιούν διαφορετική ψύκτρα από τους Coppermine Pentium III. Επίσης, οι Celeron με τη σειρά τους διαφέρουν και δέχονται άλλου είδους ψύκτρες.

Από την άλλη, οι Socket επεξεργαστές δέχονται κατά βάση τους ίδιους τύπους ψύκτρας. Προσοχή χρειάζεται, όμως, καθώς οι νεότεροι Celeron διαφέρουν και δεν είναι συμβατοί με τις ψύκτρες που απευθύνονταν στους παλαιότερους. Οι νέοι Duron και Thunderbird, θεωρητικά, δέχονται διαφορετικές ψύκτρες, ωστόσο είναι συμβατές με αυτές των Celeron II και Coppermine Pentium III. Επίσης χρειάζεται προσοχή στο γεγονός ότι χρήση λανθασμένης ψύκτρας, ειδικά για τους επεξεργαστές της AMD, μπορεί να δημιουργήσει πρόβλημα, το οποίο θα οδηγήσει στην καταστροφή του επεξεργαστή. Γι' αυτό κατά την αγορά πρέπει να γνωρίζουμε ακριβώς τον επεξεργαστή που διαθέτουμε και να επιμείνουμε σε ψύκτρα αποκλειστικά γι' αυτόν. Οσον αφορά στον αριθμό των ανεμιστήρων που θα χρησιμοποιηθούν, απαραίτητος είναι ένας. Από εκεί και πέρα, ανάλογα με τη συχνότητα λειτουργίας κάθε επεξεργαστή και το αν θέλουμε ή όχι να επιχειρήσουμε overclocking, είναι δυνατόν να εγκατασταθούν δύο ή και περισσότεροι ανεμιστήρες. Το θέμα όμως δεν είναι ο αριθμός των ανεμιστήρων, αλλά η ποιότητα και το ποσό του αέρα που μπορεί ο καθένας να μεταφέρει. Οσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός αυτός τόσο καλύτερη απαγωγή θερμότητας θα έχουμε. Ακόμα ένα χαρακτηριστικό που πρέπει να έχει ένας ανεμιστήρας είναι η δυνατότητα μέτρησης των στροφών. Αν ένας

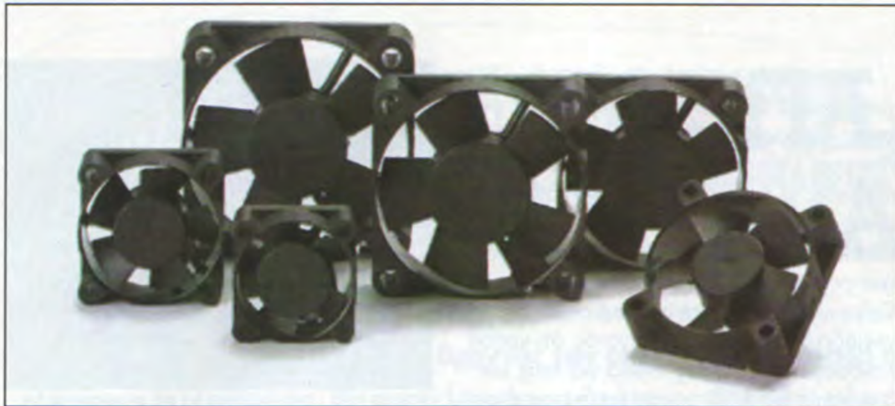


ανεμιστήρας είναι ικανός ή όχι για τη μέτρηση αυτή, φαίνεται εύκολα από τον αριθμό των καλωδίων που χρησιμοποιεί. Αν είναι τρία, είναι δυνατόν ο χρήστης να ενημερώνεται για τον αριθμό των στροφών μέσα από το BIOS. Μάλιστα, εάν ο ανεμιστήρας πάψει να λειτουργεί, το BIOS θα τον ενημερώσει και έτσι ο χρήστης θα προβεί σε αλλαγή του.

Πέρα από τα coolers για τους επεξεργαστές, υπάρχουν αντίστοιχα για την κάρτα γραφικών. Η εγκατάστασή τους είναι αρκετά δυσκολότερη, ωστόσο εφόσον ο χρήστης αρέσκεται στο overclocking, καλό είναι να επιχειρήσει την αλλαγή της τυπικής ψύκτρας που χρησιμοποιούν οι περισσότερες κάρτες. Ακόμα ένας τύπος cooler είναι αυτός που τοποθετείται στο σκληρό δίσκο. Υπάρχουν διαφορετικές υλοποιήσεις για τους σκληρούς δίσκους, ωστόσο το τελικό αποτέλεσμα είναι το ίδιο: σταθερή μείωση της

ΙΔΙΟΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΗΧΗΤΙΚΑ ΜΟΝΩΜΕΝΟΥ CASE

Για όσους δεν έχουν τα χρήματα να προμηθευτούν ένα ακριβό case, υπάρχει μία άλλη λύση για να μειωθούν τα επίπεδα του θορύβου, αρκεί να υπάρχει μεράκι και θέληση. Πρώτο βήμα είναι η μέτρηση των διαστάσεων του κουτιού. Οι διαστάσεις που μας ενδιαφέρουν είναι αυτές από το πλαϊνό μέρος του κουτιού. Αφού πάρουμε τα μέτρα, επόμενο βήμα είναι να επισκεφτούμε ένα χρωματοπωλείο και να αγοράσουμε ηχομονωτικό υλικό. Ανοίγοντας το case και χρησιμοποιώντας κόλλα σε κάποια σημεία, μπορούμε πολύ εύκολα να τοποθετήσουμε το υλικό αυτό στα πλαϊνά του κουτιού. Σημαντική λεπτομέρεια που πρέπει να προσεχθεί: το υλικό που θα χρησιμοποιήσουμε πρέπει να έχει πόρους ώστε να αερίζεται το εσωτερικό του κουτιού. Σε αντίθετη περίπτωση, θα δημιουργήσουμε αυξημένες θερμοκρασίες και έτσι το αποτέλεσμα που θα πετύχουμε δεν θα είναι το επιθυμητό. Επίσης, πρέπει να προσεχθεί το πάχος του ηχομονωτικού υλικού. Δεν θέλουμε να είναι πολύ παχύ, καθώς υπάρχει πιθανότητα να ακουμπήσει σε κάποια από τις εγκατεστημένες κάρτες. Αφού κλείσουμε το κουτί, αμέσως παρατηρούμε ότι το επίπεδο του θορύβου μειώνεται αρκετά. Ετσι, μπορούμε να εγκαταστήσουμε περισσότερα του ενός coolers χωρίς να πρέπει να χρησιμοποιούμε ωτοασπίδες. Η ανωτέρω πατέντα είναι γενικής χρήσεως, καθώς μειώνεται κάθε παραγόμενος θόρυβος, ακόμα και αυτός του σκληρού δίσκου, που πολλές φορές είναι πηγή πολλών ντεσιμπέλ.





θερμοκρασίας. Η αγορά ενός τέτοιου cooler είναι αναγκαία, ειδικά για τους νεότερους και ταχύτερους δίσκους. Τελευταία κατηγορία είναι αυτή των ανεμιστήρων που χρησιμοποιούνται για γενικότερη ψύξη του κουτιού. Πρόκειται για μεγάλα fans, τα οποία τοποθετούνται στο μπροστινό και πίσω μέρος κάθε κουτιού και διευκολύνουν τη μεταφορά του κρύου αέρα από το εξωτερικό στο εσωτερικό και του ζεστού από το εσωτερικό στο εξωτερικό μέρος του κουτιού.

ΠΡΟΪΟΝΤΑ

Στην ελληνική αγορά κυκλοφορούν πολλά προϊόντα, ωστόσο ελάχιστα είναι αυτά που πράγματι αξίζουν της προσοχής σας. Για ένα τόσο ευαίσθητο ζήτημα όπως η απαγωγή της θερμότητας, το οποίο μπορεί να επηρεάσει σημαντικά την καλή λειτουργία του υπολογιστή, είναι κρίμα για το χρήστη να μην μπορεί να βρει με ευκολία κάτι ανώτερο από τα τετριμμένα. Για τους περισσότερο "ψαγμένους" χρήστες, η λύση είναι η αγορά μέσω Internet, ωστόσο το κόστος συνήθως είναι αυξημένο λόγω μεταφορικών. Στην Ελλάδα, τα καλύτερα προϊόντα που μπορεί να βρεθούν είναι αυτά της **GlobalWin**. Η εταιρεία είναι μία από τις μεγαλύτερες στον κόσμο σε θέματα ψύξης και τα προϊόντα της συγκαταλέγονται μεταξύ των κορυφαίων. Διαθέτει συστήματα ψύξης για κάθε τύπο επεξεργαστή, όπως και fans για το case του.





Για όσους αναζητούν μία καλή ψύκτρα για Slot επεξεργαστή, υπάρχει η **VOS32**. Πρόκειται για την κορυφαία ίσως συσκευή που κυκλοφορεί στην αγορά, με κόστος που αγγίζει τις 17.900 δρχ. Ωστόσο τα χρήματα που καλείται να δώσει ο χρήστης γι' αυτήν αξίζουν με το παραπάνω. Ακόμα μία επιλογή για τους κατόχους Pentium II αλλά και Slot-A Athlon είναι η **VEK12**. Η συγκεκριμένη ψύκτρα είναι εφοδιασμένη με δύο ball bearing ανεμιστήρες, καθένας από τους οποίους λειτουργεί στις 4.500 στροφές (+/- 10%) και είναι ικανός να μεταφέρει αέρα ποσότητας 20CFM. Το επίπεδο θορύβου ανέρχεται στα 33dbA, ενώ το κόστος της ψύκτρας ανέρχεται στις 8.500 δρχ.

Για τους κατόχους Slot-1 Celeron επεξεργαστών, η εταιρεία έχει να προτείνει δύο λύσεις. Η **FAB04** είναι η απλή πρόταση της εταιρείας. Διαθέτει έναν ανεμιστήρα ο οποίος λειτουργεί στις 5.000 στροφές (+/-10%), παράγει θόρυβο 30dbA και μπορεί να μεταφέρει 10,08CFM αέρα. Η κατανάλωση σε ενέργεια είναι 1,56Watt. Η δεύτερη πρόταση είναι το **FAB28**, σαφώς ανώτερη. Διαθέτει δύο ανεμιστήρες, οι οποίοι είναι ίδιοι με αυτόν του FAB04, παρέχοντας έτσι ουσιαστικά διπλάσια απόδοση. Το κόστος των δύο συσκευών είναι 5.500 και 6.500 δρχ. αντίστοιχα.

Για όσους αναζητούν μία λύση αποκλειστικά για K7 Athlon επεξεργαστές, πέρα από την κορυφαία αλλά και αρκετά ακριβή VOS32, υπάρχει η **FTK32**. Πρόκειται για μία αρκετά μεγάλων διαστάσεων ψύκτρα, η οποία διαθέτει δύο ανεμιστήρες, καθένας από τους οποίους λειτουργεί στις 4.500 στροφές ανά λεπτό και μπορεί να μεταφέρει 26CFM αέρα. Το επίπεδο θορύβου ανέρχεται στα 36dbA και είναι αρκετά υψηλό. Ουσιαστικά αποδίδει όσο η VOS32, αλλά είναι μικρότερη σε μέγεθος.

Τέλος, για τους Socket επεξεργαστές η εταιρεία έχει να προτείνει τις **FKP32** και **FOP32**. Η FKP32 χρησιμοποιεί έναν ball bearing ανεμιστήρα, ο οποίος λειτουργεί στις 4.200rpm και μεταφέρει αέρα 26CFM. Το επίπεδο θορύβου είναι αρκετά υψηλό, φτάνοντας τα 36dbA. Το συγκεκριμένο προϊόν απευθύνεται κατά βάση σε Coppermine Pentium III και Celeron 2 επεξεργαστές και κοστίζει 7.200 δρχ. Αντίθετα, η FOP32 προορίζεται περισσότερο για χρήση σε Duron και Thunderbird επεξεργαστές. Διαθέτει ένα two ball bearing fan που λειτουργεί στις 4.500rpm, μεταφέρει αέρα 26CFM και παράγει θόρυβο 36dbA. Το μέγεθός της είναι ελαφρώς μεγαλύτερο, έχοντας έτσι τη δυνατότητα



για καλύτερη απαγωγή της θερμότητας, αλλά υπάρχει δυσκολία στην εγκατάστασή της σε μικρά mainboards. Κοστίζει 7.900 δρχ. και αξίζει της προσοχής μας.

Τελειώνοντας με τα συστήματα ψύξης επεξεργαστών, η εταιρεία διαθέτει δύο ενδιαφέρουσες συσκευές για τη μείωση της θερμοκρασίας των σκληρών δίσκων. Πρόκειται για τα **I-Storm** και **King-Kong**, τα οποία εγκαθίστανται σε ένα 5 και 1/4'' bay και φροντίζουν τη μείωση της θερμοκρασίας του σκληρού δίσκου. Το πρώτο διαθέτει ένα cross-flow fan και καταφέρνει να μειώσει αισθητά τη θερμοκρασία, ενώ το δεύτερο τρεις ball bearing ανεμιστήρες. Το κόστος ανέρχεται στις 9.500 δρχ. για το King-Kong και στις 14.500 δρχ. για το I-Storm.



Τέλος, πρέπει να επισημάνουμε την τεράστια γκάμα ανεξάρτητων ανεμιστήρων που διαθέτει η GlobalWin, οι οποίοι διαφέρουν σε μέγεθος αλλά και δυνατότητες, με κόστος που κυμαίνεται από 2.600 δρχ. έως 4.900 δρχ. Η καλύτερη πρόταση είναι το **GWF08**, το οποίο έχει διαστάσεις 80x80x25 χιλιοστά και μπορεί να μεταφέρει έως 40CFM αέρα. Η λύση αυτή αξίζει, καθώς διατίθεται σε φυσιολογικό μέγεθος και μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πολλά συστήματα, ενώ το κόστος της είναι μόλις 3.600 δρχ.

ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ

Η αγορά ενός καλού συστήματος ψύξης είναι η πλέον ενδεδειγμένη λύση, καθώς έτσι φροντίζουμε να απαλλαγούμε από το μεγαλύτερο εχθρό των υπολογιστών, τη θερμότητα. Από εκεί και πέρα, το προϊόν στο οποίο θα καταλήξει κάθε χρήστης εξαρτάται από τις ανάγκες του. Οι προτάσεις που παραθέσαμε στο άρθρο καλύπτουν σχεδόν κάθε σύστημα της αγοράς και αξίζει να τις λάβετε υπόψη προτού καταλήξετε. Τα χρήματα που τελικά θα δαπανήσετε δεν είναι πεταμένα, όπως πολλοί πιστεύουν, αλλά αποτελούν σημαντική επένδυση και βοηθούν στη σταθερή και πολύχρονη λειτουργία του συστήματος.

Σημείωση: Οι τιμές είναι ενδεικτικές και δεν συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

GLOBALWIN VOS32

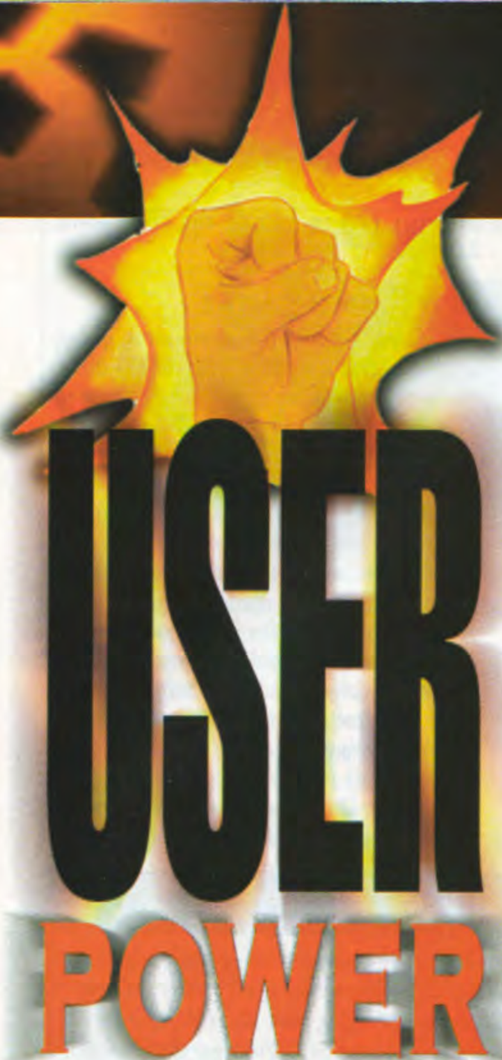


Οι χρήστες Slot επεξεργαστών είναι πολλοί. Μάλιστα, υπάρχουν πολλοί οι οποίοι αγόρασαν τον επεξεργαστή τους σε OEM συσκευασία, χωρίς να υπάρχει εγκατεστημένη ψύκτρα. Για τους ανθρώπους αυτούς, οι οποίοι αναζητούν μία καλή ψύκτρα που θα βοηθήσει και σε θέματα overclocking, υπάρχει η VOS32 της Global Win. Πρόκειται για ένα άκρως εντυπωσιακό προϊόν. Με την πρώτη ματιά ο χρήστης ξεχωρίζει την ψύκτρα από κάθε ανταγωνιστικό προϊόν. Το μέγεθός της δίνει την αίσθηση μίας συσκευής που απευθύνεται σε απαιτητικούς χρήστες. Βασικό πλεονέκτημα της VOS32 είναι το γεγονός ότι μπορεί να εγκατασταθεί τόσο σε επεξεργαστές Pentium II και III τύπου Single Contact Cartridge (I, II) όσο και σε AMD Athlon. Η πλήρης συμβατότητα είναι σημαντικό πλεονέκτημα και επιτυγχάνεται με ειδικά ζευγάρια clips που περιλαμβάνονται στη συσκευασία της και είναι διαφορετικά για κάθε είδος. Η αλλαγή γίνεται εύκολα, ακολουθώντας τις οδηγίες που περιλαμβάνονται στη συσκευασία, η οποία περιέχει επίσης μια μικρή ποσότητα θερμοαγώγιμης πάστας.



Το μέγεθος της GlobalWin VOS32 είναι εντυπωσιακό. Οι διαστάσεις της ανέρχονται σε 137mmx75mmx45mm. Με τέτοιο μέγεθος είναι πιθανό να προκληθεί πρόβλημα σε κάποια mainboards, καθώς μπορεί να φτάσει τις θέσεις των DIMMs και να είναι δύσκολη η τοποθέτηση της μνήμης. Διαθέτει δύο ανεμιστήρες των 2,16W και των 4.200rpm (+/- 10%) που φροντίζουν για την ψύξη του επεξεργαστή. Επιτελεί άριστα το έργο της, ωστόσο τα παραγόμενα επίπεδα θορύβου είναι υψηλά, καθώς το ποσό του αέρα που μεταφέρεται είναι μεγάλο. Κάνει άριστα τη δουλειά της, αν και είναι κάπως θορυβώδης.

Η εγκατάστασή της γίνεται πολύ εύκολα, αρκεί να ακολουθηθούν οι οδηγίες που αφορούν σε OEM επεξεργαστές. Η εγκατάσταση σε retail επεξεργαστή με προεγκατεστημένη ψύκτρα είναι από δύσκολη έως αδύνατη. Ο λόγος είναι το γεγονός ότι η αφαίρεση της υπάρχουσας ψύκτρας είναι αρκετά ριψοκίνδυνη και μπορεί να προκαλέσει πρόβλημα. Οσοι θα ήθελαν να εκτελέσουν το εγχείρημα αυτό μπορούν να απευθυνθούν στην ιστοσελίδα της Checkmate International www.checkmate.gr, η οποία είναι ο αποκλειστικός αντιπρόσωπος της GlobalWin στην Ελλάδα. Η VOS32 αποτελεί εγγύηση για κάθε απαιτητικό χρήστη, αλλά και για τους λάτρεις του overclocking. Το κόστος μπορεί να είναι υψηλό, ωστόσο μακροπρόθεσμα η αγορά της θα αποδειχθεί επικερδής.



ΠΕΡΙ... ΑΝΘΡΩΠΙΝΩΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ!

Για υψηλά νοήματα, αγαπητοί φίλοι, θα μιλήσουμε αυτό το δεκαπενθήμερο, ορμώμενοι από την επιστολή του Μανώλη που αντιμετωπίζει, όπως θα δείτε, την πειρατεία με ένα πρωτότυπο επιχείρημα. Θα δούμε επίσης την περιπέτεια του Κώστα, που έπεσε θύμα της Βαβέλ για την οποία σας γράφαμε την 1η Σεπτεμβρίου.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Για την πειρατεία έχουμε πράγματι ακούσει και γράψει πολλά, όχι όμως και αυτό που θα διαβάσετε στη συνέχεια. Αξίζει τον κόπο, μια και πρόκειται για κάτι που δεν θυμάμαι να έχει ξανασυζητηθεί ποτέ στο παρελθόν, από τις σελίδες κανενός εντύπου. Πάμε λοιπόν...

"Φίλτατο 'PC Master',
(επιτέλους βρήκα κάτι άλλο να βάλω στον εισαγωγικό χαιρετισμό) σου γράφω για να ασχοληθώ για τρίτη και τελευταία φορά με το θέμα της πειρατείας, μια και το θέμα έχει κουράσει και σας και μένα.

Αφορμή ήταν η απάντηση που δώσατε στο γράμμα του Jimmy Raynor (ή καλύτερα στον αδερφό του) στο τεύχος 127. Το ότι οι εταιρείες είναι κλέφτες, φαίνεται από τα λεφτά που βγάζουν. Δεν μπορεί να συγκεντρώνονται τόσα χρήματα (και μιλάμε για μεγάλες περιουσίες, όχι ότι τώρα η Sierra έκλεισε λόγω του ότι δεν υπήρχαν χρήματα) σε τόσους λίγους ανθρώπους που υποτίθεται ότι τα έβγαλαν δουλεύοντας. Κλεψιά είναι να δουλεύεις 8 ώρες τη μέρα και εκμεταλλευόμενος το νόμο (περί πνευματικών δικαιωμάτων, κυρίως, που κατά τη γνώμη μου είναι και ο πιο ηλίθιος νόμος) να πληρώνεσαι από τους άλλους σαν να δούλευες 888 ώρες. Και μη δω απαντήσεις του στυλ 'ε, μην αγοράζεις, αν νομίζεις ότι σε εκμεταλλεύονται' γιατί όλοι αγαπάμε τα παιχνίδια και πάντα θα αγοράζουμε. ***Τα παιχνίδια, όμως, που δημιουργούνται, δεν ανήκουν αποκλειστικά και μόνο σ' αυτούς που τα δημιούργησαν ώστε να έχουν το δικαίωμα να τα πουλάνε όσο θέλουν. ΤΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΜΑΤΑ ΑΝΗΚΟΥΝ ΣΤΗΝ ΑΝΘΡΩΠΟΤΗΤΑ.*** *Αυτό ισχύει και σε άλλους τομείς, όπως οι τέχνες, όπου έχουμε την ίδια εκμετάλλευση και κλεψιά. Γράφει ο άλλος ένα τραγούδι και λέει 'Αυτό τώρα είναι δικό μου' και μόλις αντιγράψει κάποιος 2-3 νότες, έχουμε δικαστήρια και μηνύσεις. Και όλα αυτά χάρη στο νόμο περί πνευματικών δικαιωμάτων. Βέβαια, αυτό εμείς το λέμε ελεύθερη αγορά. Τέλος πάντων, πείτε το όπως θέλετε, αλλά είναι κλεψιά, άσχετα αν οι ένοχοι θα έχουν πάντα λευκά ποινικά μητρώα γιατί προστατεύονται από το νόμο. Τώρα το γιατί ο κόσμος (80%) ψηφίζει τα κόμματα που υποστηρίζουν την ελεύθερη αγορά, νομίζω το ξέρετε καλύτερα από μένα και δεν χρειάζεται να επεκταθώ σ' αυτό. Μου κάνει εντύπωση, πάντως, που το αναφέρατε. Φυσικά, είμαι κατά της άποψης ότι όσες εταιρείες κλείσουν, θα ανοίξουν άλλες. Αναφέρω εδώ για άλλη μία φορά ότι δεν είμαι πειρατής, καθώς το 95% των παιχνιδιών μου είναι original, απλώς ψηφίζω ότι είναι αθώοι οι πειρατές (και ένοχες οι εταιρείες). Φυσικά, δεν είμαι δικαστής, απλώς τη γνώμη μου λέω. Οποια άλλη, σεβαστή.*

Αλήθεια, μια και το θυμήθηκα, όταν λέτε ότι τα παιχνίδια δεν είναι είδη πρώτης ανάγκης και δεν δικαιολογούμαστε να τα κλέβουμε επειδή δεν έχουμε λεφτά να τα πληρώσουμε, ενώ το ψωμί μπορούμε γιατί αλλιώς θα πεθάνουμε, αυτό σημαίνει ότι όσοι έχουν χρήματα θα έχουν ψωμί και Pentium 12 και Quake 21, ενώ όσοι δεν έχουν, ας πάρουν ένα κομμάτι ψωμί να επιβιώσουν και ας κάτσουν εκεί στη γωνία να πεθάνουν; Δεν έχουμε όλοι τα ίδια δικαιώματα στα πάντα; Και τα παιχνίδια ανήκουν σε όλους και ΟΛΟΙ πρέπει να μπορούμε να τα χαιρόμαστε (για να αισθάνομαι και εγώ ήρεμος όταν παίζω και να μην έχω τύψεις για όσους δεν έχουν την τύχη μου) και όχι να τα θεωρούν οι εταιρείες δικά τους και να μας ζητάνε ό,τι χρήματα τους καπνίσει.

Συγγνώμη που διατυπώνω τις απόψεις μου ως αξιώματα, αλλά παρ' όλα αυτά εξακολουθούν να είναι προσωπικές απόψεις και μόνο. Και μια που φιλοδοξώ (και αισιοδοξώ) να δω το γράμμα μου δημοσιευμένο, σταματώ εδώ. Λυπάμαι που σε όλα μου τα γράμματα μέχρι τώρα είχα επιθετικό τόνο και ασχολήθηκα μόνο με το πεζό θέμα της πειρατείας, αλλά αυτά με έπνιγαν και έπρεπε να τα πω. Οι παρατηρήσεις είναι σε φιλικό επίπεδο. Εδώ διαφωνούν αδέρφια, δεν θα διαφωνήσουν φίλοι; Αυτά, και πολλούς χαιρετισμούς.

Μανώλης 'Manny Calavera' Καλπενίδης

Υ.Γ. 1: Αλήθεια, Starcraft πότε θα παίξουμε;

Υ.Γ. 2: Μη μας πρήζετε με το Diablo II και το 80% στο forum. Ενα παιχνίδι είναι και στο κάτω κάτω τη γνώμη του έγραψε ο άνθρωπος. Μην του πάρετε το λαιμό (με σεβασμό στον Αντρέα).

Υ.Γ. 3: Το γράμμα 'Το φευγιό' ακόμα το διαβάζω (τ. 107).

Υ.Γ. 4: Παρακαλώ, δημοσιεύστε το. Το τελευταίο είναι...

Υ.Γ. 5: Αντε και λίγο γλείψιμο για να σας κα-

λοπιάσω και να μη με παρεξηγήσετε. ΣΛΟΥΥΥΥΡΠ!"

Καταρχήν, το να λέμε αβασάνιστα "τα δημιουργήματα ανήκουν στην ανθρωπότητα" είναι εύκολο. Για να δούμε όμως λίγο σοβαρότερα τι μπορεί να συνεπάγεται αυτό. Σε ένα άλλο σημείο της επιστολής του ο Μανώλης αναφέρει πως δεν περίμενε να γράψω τα περί "ελεύθερης αγοράς" (τεύχος 127, σελίδα 163). Κι όμως, να γιατί έπρεπε να το κάνω: Οι λόγοι τους οποίους και εσύ επικαλείσαι για να υπερασπιστείς την πειρατεία, είναι καθαρά πολιτικοί. Δεν γίνεται τα δημιουργήματα να ανήκουν στην ανθρωπότητα μόνο όταν πρόκειται για αυτά που μας... ενδιαφέρουν άμεσα, έτσι δεν είναι; **Αν λοιπόν εσύ είσαι όντως υπέρμαχος αυτής της άποψης, δεν μπορείς να την αποδεσμεύεις από ένα γενικότερο πλαίσιο αλλαγών κοινωνικών δομών και δεδομένων.** Διαφορετικά, θα πέσουμε όλοι θύματα τραγελαφικών παρενεργειών, όπως αυτή που βλέπετε στα σκιτσάκια του Παναγιώτη. Να 'ρθω κι εγώ στο σπίτι σου να πάρω μερικά "δημιουργήματα" που μου λείπουν, μια και ανήκουν σε όλη την ανθρωπότητα κι επομένως και σε μένα; Να περάσει και ο άστεγος της γειτονιάς το βράδυ για να κοιμηθεί στην κρεβατοκάμαρά σου, αφού έχει τα ίδια δικαιώματα;

Δεν υποστηρίζω πως η σωστή απάντηση στα παραπάνω είναι ντε και καλά "όχι". Εξαρτάται από τα πιστεύω του καθενός. Το σίγουρο, όμως, είναι πως πρέπει να πάψουμε να το παίζουμε υπέρμαχοι των ανθρώπινων δικαιωμάτων μονάχα εκεί που μας συμφέρει (δηλαδή εκεί όπου θιγόμαστε εμείς) και να αποκτήσουμε μία σαφή γενικότερη άποψη για την κοινωνία και τον τρόπο που θα θέλαμε να λειτουργεί. Περισσότερα δεν μπορώ να σχολιάσω από τις σελίδες του περιοδικού, μια και δεν είναι αυτό το αντικείμενό του.

Θα κλείσουμε γι' αυτό το τεύχος τη στήλη με τα γραφόμενα του Κώστα.

*"Ο χώρος δεν επαρκεί, γι' αυτό πάμε κατευθείαν στο ψητό. Αποφάσισα -που λέτε- πριν από λίγο καιρό να κάνω μία μικρή αναβάθμιση στον υπολογιστή μου. Βλέπετε, η κάρτα γραφικών μου είχε παλιώσει και δεν επαρκούσε πλέον για τις ανάγκες μου (βαριά επεξεργασία εικόνας και... παιχνίδια). Είχα και κάποια χρήματα στην άκρη, είχα αλλάξει και την οθόνη μου πρόσφατα, οπότε πήγα για κάτι καλό και ακριβό, τη GeForce 2 GTS για την ακρίβεια. Πάω που λέτε στο Χ γνωστό κατάστημα, πληρώνω μετρητοίς και πάω σπίτι μου να εγκαταστήσω το νέο αυτό τεχνολογικό θαύμα. Και εδώ αρχίζει ο Γολγοθάς μου. **Ξαφνικά, από μία απλή αντικατάσταση κάρτας, βρέθηκα με νέο υπολογιστή!** Κι αυτό γιατί η νέα κάρτα δεν ήταν συμβατή με τη μόλις δύο χρόνων μητρική μου. Πάλι στο Χ κατάστημα, αλλαγή στη μητρική. Πίσω στο σπίτι. Τέλος; Οχι, βέβαια, διότι δεν είχε Slot η μητρική (το παρέβλεψα μέσα στη βιασύνη μου, είναι και που καταργούνται οι επεξεργαστές σε Slot...). Νέος επεξεργαστής, Pentium III στα 800 Coppermine, τον οποίο είχα στα χέρια μου μετά από ακόμη ένα ταξιδάκι στο Χ κατάστημα. Το τέλος, όμως, αργεί, καθώς οι νέοι Pentium Coppermine είναι στα 133MHz, ενώ η μνήμη μου στα 100MHz. Ναι, σωστά μαντέψατε. Αλλα εκατό χιλιάρικα για μνήμη. Να μαι τώρα να θαυμάζω το καινούριο μηχάνημά μου. Ενα καινούριο μηχάνημα το οποίο ήρθε πριν από την ώρα του. Οχι τίποτε άλλο, αλλά σε όλα τα Benchmarks που του έτρεξα βγαίνει πιο αργός και από Celeron στα 600! Απ' ό,τι φαίνεται υπαίτιο είναι το chip Via Apollo Pro 133A, το οποίο αντί να δώσει φτερά στο σύστημά μου το βούλιαξε κάτω από τις δυνατότητές του. Κι ας έχω προμηθευτεί τους τελευταίους drivers. Να, λοιπόν, πού είμαστε σήμερα. Στο έλεος των μεγάλων εταιρειών. Διότι αυτές είναι που σε αναγκάζουν να αλλάξεις ακόμη και την τελευταία βίδα από το σύστημά σου, αν θέλεις να αλλάξεις κάτι πάνω του, χωρίς όμως να σου προσφέρουν και την ανάλογη αξία στα χρήματά σου.*

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων,
Κώστας Κίτσης

Υ.Γ.: Μπορείτε να κάνετε ένα άρθρο γύρω από το chip της Via; Απογοητεύθηκα από την απόδοση του μηχανήματός μου, το οποίο πληροφοριακά είναι: Pentium III 800MHz Copp./Chaintech 6AJA4, Via Apollo Pro 133A/Creative GeForce 2 GTS/SBlive Value/Quantum Fireball 10GB/256MB RAM 133MHz."

Κάρτα γραφικών θέλεις; Με καινούριο PC αποχωρείς από το κατάστημα. Α, οι καλές μας οι εταιρείες πόσο όμορφα φροντίζουν να μη μας λείψει τίποτα... Ακόμα κι όταν δεν το χρειαζόμαστε!

Αγαπητέ Κώστα, αυτά ακριβώς γράφαμε στο τεύχος 127: Πηγαίνεις για μαλλί και βγαίνεις... κουρεμένος! Κάρτα γραφικών θέλεις; Με καινούριο PC αποχωρείς από το κατάστημα. Α, οι καλές μας οι εταιρείες πόσο όμορφα φροντίζουν να μη μας λείψει τίποτα... Ακόμα κι όταν δεν το χρειαζόμαστε!





μεταξύ μας

ΧΑΜΟΣ ΣΤΟ ΙΣΙΩΜΑ!

Ολόκληρη η μουσική βιομηχανία κλονίζεται εδώ και αρκετό καιρό από την καταιγίδα του MP3 και των εταιρειών που τον υποστηρίζουν. Αν ψάχνετε ποιος θα βγει κερδισμένος, μην κοιτάτε στον καθρέφτη...

Η θύελλα ξεκίνησε από ένα site ονόματι MP3.com. Το site αυτό έκανε το εξής πολύ έξυπνο κολπάκι: Διατηρούσε μία τεράστια βάση δεδομένων από τα πιο δημοφιλή μουσικά κομμάτια σε μορφή MP3. Οταν ο χρήστης έμπαινε στο site μπορούσε να κατεβάσει το MP3 της αρεσκείας του, αρκεί να έβαζε το αυθεντικό μουσικό CD, το οποίο περιείχε το μουσικό κομμάτι που ήθελε να κατεβάσει ως MP3, στο CD-ROM του υπολογιστή του. Η MP3.com ερευνούσε το CD για να πιστοποιήσει την αυθεντικότητά του και στη συνέχεια επέτρεπε (ή όχι, αν το CD δεν ήταν αυθεντικό) το κατέβασμα του MP3 στον υπολογιστή του χρήστη. Επιπλέον, το MP3.com, με παρόμοιες διαδικασίες, επέτρεπε τη δημιουργία ενός "best of" CD με τα μουσικά κομμάτια της αρεσκείας του χρήστη.
Ο σύνδεσμος των δισκογραφικών εταιρειών αντέδρασε - μάλλον βίαια, θα λέγαμε. Εκρινε ότι η MP3.com παραβιάζει το νόμο περί πνευματικών δικαιωμάτων με τη λειτουργία αυτή που προσφέρει στους χρήστες. Η αντίδρασή του, μάλιστα, δεν αφορά στη διανομή των μουσικών κομματιών σε μορφή MP3, όπως ίσως θα περίμενε κανείς, αλλά στην ίδια τη δημιουργία της βάσης δεδομένων της MP3.com, για την οποία -όπως ισχυρίζεται- θα έπρεπε να πάρει ειδική άδεια.
Ε, εντάξει, θα σκεφτείτε. Θα πληρώσει η MP3.com κάποιο πρόστιμο, θα κάνει και μια συμφωνία και τελείωσε το πράγμα. Αμ, δε... Ολως προσφάτως το ομοσπονδιακό δικαστήριο, όπου εκδικαζόταν η αγωγή της Universal Music Group κατά της MP3.com, βρήκε ένοχη την τελευταία για καταπάτηση -και μάλιστα εκούσια- πνευματικών δικαιωμάτων. Το δικαστήριο καταδίκασε την MP3.com να πληρώσει αποζημίωση 25.000 δολαρίων (!) για κάθε CD που αποτελούσε πνευματική ιδιοκτησία της Universal και το οποίο είχε αποθηκευτεί στην database. Κατά την MP3.com υπάρχουν περί τις 4.700 τέτοια CDs, κάτι που διαμορφώνει τη συνολική αποζημίωση που οφείλει η εταιρεία στα 118 εκατ. δολάρια περίπου (4,7 δισ. δραχμές περίπου - peanuts!). Αφήστε που ο ακριβής αριθμός θα προσδιορισθεί στη συνέχεια της δίκης, τον Νοέμβριο. Από την πλευρά της, η Universal κάνει λόγο για περίπου 10.000 CDs, τα οποία μεταφραζόμενα σε αποζημίωση είναι της τάξεως των 250 εκατ. δολαρίων (το κομπιουτεράκι μου δεν μπορεί να υπολογίσει τέτοια νούμερα!).
Η Napster είναι η δεύτερη εταιρεία που ασχολείται με τα MP3 και είδε πρόσφατα τις αίθουσες των δικαστηρίων. Μάλιστα, η περίπτωση της Napster έγινε ευρέως γνωστή στο κοινό, εξαιτίας της "επίθεσης" που δέχθηκε από το συγκρότημα "Metallica" και άλλους γνωστούς καλλιτέχνες. Βέβαια, αυτό που έκανε η Napster είναι πιο πονηρό από την αντίστοιχη λειτουργία της MP3.com: Η Napster έδινε ένα προγραμματάκι στους εγγεγραμμένους χρήστες της που τους επέτρεπε να αναζητάνε μουσικά κομμάτια σε μορφή MP3 σε δίσκους άλλων εγγεγραμμένων χρηστών και στη συνέχεια να τα κατεβάζουν στο σύστημά τους, αν το επιθυμούσαν. Ετσι, δημιούργησε μία απέραντη "βάση δεδομένων" με συνδέσμους σε σκληρούς δίσκους κατοχυρωμένων χρηστών σε όλη την υφήλιο, χωρίς βέβαια να είναι σε θέση να ελέγχει αν κάποιο MP3 διακινείται "νομίμως" ή "παρανόμως". Δεν μπορούσε, δηλαδή, να ελέγξει αν τόσο ο χρήστης που "έδινε" όσο και ο χρήστης που έκανε download το MP3 ήταν νόμιμος κάτοχος του αυθεντικού μουσικού CD. Πρόκειται, βέβαια, για καραμπινάτη παραβίαση της προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων, χωρίς όμως την ΑΜΕΣΗ παρέμβαση της ίδιας της Napster. Εκεί στηρίχθηκε και η υπεράσπισή της στο δικαστήριο, το οποίο όμως δεν "μάσησε".
Σχετικά με τη Napster έγινε πρόσφατα μία κίνηση από την πλευρά ενός συγκροτήματος, το οποίο είχε ιδιαίτερα ανεπτυγμένη την αίσθηση του χιούμορ. Πρόκειται για τις "Barenaked Ladies", ένα από τα δημοφιλέστερα γκρουπ του Καναδά, με σημαντικές πωλήσεις και στις ΗΠΑ. Αυτό που έκαναν δεν ήταν τίποτε άλλο από πειρατεία της ίδιας τους της μουσικής! Ή τουλάχιστον έτσι μοιάζει με μια πρώτη ματιά...
Αμέσως μετά την κυκλοφορία του νέου άλμπουμ του, το συγκρότημα διοχέτευσε στο Internet και στα sites που αποτελούν το κέντρο της μουσικής πειρατείας έναν τεράστιο αριθμό από MP3 αρχεία με τα τραγούδια του καινούριου δίσκου. Ενώ, όμως, τα αρχεία περιέχουν το καθένα την αρχή κάθε τραγουδιού, λίγο μετά η μουσική διακόπτεται και ακούγεται μία σειρά από διαφημιστικά μηνύματα, μερικά από τα οποία είναι ιδιαίτερα κοροϊδευτικά.
Πάντως, υπάρχουν συγκροτήματα που υιοθετούν μία πιο φιλική στάση απέναντι στη διανομή μουσικής μέσω του Internet. Πρόκειται κυρίως για συγκροτήματα που βρίσκονται σε διαμάχη με τις δισκογραφικές εταιρείες που τα αντιπροσωπεύουν. Ενα από αυτά, μάλιστα, οι "Smashing Pumpkins", κυκλοφόρησαν το νέο άλμπουμ τους αποκλειστικά σε βινύλιο και παρακαλούν δημοσίως όσους έχουν πρόσβαση στο Δίκτυο να μετατρέψουν τα τραγούδια σε MP3 και να τα μοιράσουν on-line.
Μπορεί, λοιπόν, η Napster να αγωνίζεται για την επιβίωσή της στα δικαστήρια, το λογισμικό όμως αυτού του τύπου δεν παύει να αναπτύσσεται. Πρόκειται για το Aimster, το οποίο έχει πολύ μεγαλύτερες δυνατότητες, αφού είναι σχεδιασμένο να συνεργάζεται με το AIM και το ICQ, τα δύο δημοφιλή instant messaging προγράμματα ιδιοκτησίας της America On Line, που χρησιμοποιούνται από δεκάδες εκατομμύρια χρήστες σε όλο τον κόσμο. Το πρόγραμμα έχει τη δυνατότητα να σχηματίζει κλειστές ομάδες χρηστών με βάση τους αντίστοιχους καταλόγους που διατηρεί κάθε χρήστης στο AIM ή το ICQ και στη συνέχεια επιτρέπει την έρευνα στους σκληρούς δίσκους και την ανταλλαγή αρχείων μεταξύ των μελών μίας τέτοιας ομάδας. Το Aimster μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ανταλλαγή οποιουδήποτε τύπου αρχείων (και όχι μόνο MP3, όπως το Napster).

ERROR MESSAGES WE'D LIKE TO SEE

Γιατί αυτοί οι αγγλισμοί; Χάθηκε ένας ελληνικός τίτλος; Οχι, βρε... Απλώς προσπαθώ να σας προϊδεάσω για το κείμενο που ακολουθεί.

Η παρακάτω συλλογή από εξυπνάδες ανήκει σε έναν αναγνώστη του περιοδικού και φίλο της στήλης, ο οποίος είχε την ευγενή καλοσύνη να τις μοιραστεί μαζί μας.

- Every morning is the dawn of a new error...
- Cannot find REALITY.SYS. Universe halted.
- COFFEE.EXE Missing - Insert Cup and Press Any Key to continue.
- Buy a Pentium II so you can reboot faster.

- Computers make very fast, very accurate mistakes.
- Computers are not intelligent. They only think they are.
- My software never has bugs. It just develops random features.
- Best file compression around: "DEL *.*" = 100% compression.
- The Definition of an Upgrade: Take old bugs out, put new ones in.
- BREAKFAST.COM Halted. Cereal Port Not Responding.
- The name is Baud, James Baud.
- Access denied. Thought you could get in?
- Bad command or file name! Go stand in the corner.
- Bad command. Bad, bad, command! Sit! Bark! Stay!
- Why doesn't DOS ever say "EXCELLENT command or filename?"
- As a computer, I find your faith in technology amusing.
- File not found. Should I fake it? (y/n)
- An error? Impossible! My modem is error correcting.
- Does fuzzy logic tickle?
- 11th commandment: Desire not your neighbor's Pentium II or his 16x CD-R.
- The magic of Windows: Turns a Pentium into an XT, instantly.
- SENILE.COM found. Out Of Memory.
- Who's General Failure and why is he reading my disk?
- Ultimate office automation: networked coffee.
- Shell to DOS... Come in DOS, this is Shell calling, do you copy?
- All computers wait at the same speed.
- Definition of a computer: A device designed to speed up and automate errors.
- Press <CTRL>-<ALT>-<DEL> to continue.
- E-mail returned to sender. Insufficient voltage.
- Hex dump: Where witches leave their used curses.
- Smash forehead on keyboard to continue.
- Enter any 11-digit prime number to continue.
"640K ought to be enough for anybody" - Bill Gates, 1981
- Press any key to continue or any other key to quit.
- Backup not found: (A)bort (R)etry (P)anic?
- I used dip switches and connector wires to speed up my computer. It works just finE*EδÆ'=φ:.®\¯
- Error! No keyboard detected. Press F1 to continue.
- Error! Virus requires a different operating system.
- Ever noticed how fast Windows runs? Neither did I.
- Double your HD space, delete your operating system!
- Is reading in the bathroom considered as multi-tasking?
- Bug? That's not a bug, that's a random feature!
- If at first you don't succeed, call it a version 1.0.
- Asking if computers can think, is like asking if submarines can swim.
- Todays UNIX command: "EXSOP" = Execute System Operator.
- Computer programming is an artform that fights back.
- Dad, what does "FORMATTING DRIVE C: 90% DONE" mean?
- Windows loaded. System in danger.
- No errors detected. Yet.
- File Linking Error. Your mistake is now in every file.
- Erroneous Error. Nothing is wrong.
- Multitasking Attempted. System confused.
- System Price Error. Inadequate money spent on hardware.
- Broken Window. Watch out for glass fragments.
Horrible Bug Encountered. No idea what has happened.
- Running low on diskspace. Free at least 2GB.
- Windows Closed. You can't look outside now.
Unexplained Error. Please tell the programmer how is this possible.
- Keyboard Locked. Try anything you can think of.
- Illegal Error. You are not allowed to get this error, next time you will be punished.
- Timing Error. Please wait, and wait, and wait, and wait...
- Process running. If not ready in 10 minutes, wait longer.
- Timeout Error. Operator fell asleep waiting for the system to boot.
- Error! Computer hungry. Insert hamburger in drive A: and press Y to continue.

ΠΡΟΦΑΝΗΣ ΟΜΟΙΟΤΗΤΑ

Μμμ! Ολοι τα ίδια λέτε!

Το δορυφορικό Internet είναι αυτό που ονειρεύεται να αποκτήσει κάθε δεινοπαθών Internet surfer, όπως ο αναγνώστης η επιστολή του οποίου ακολουθεί. Καθώς, όμως, η υπηρεσία αυτή είναι πρόσφατη, φαίνεται ότι όλοι οι παροχείς ανά τον κόσμο τα ίδια λένε...

"Αγαπητέ Μάστερ,
Εψαχνα τις προάλλες κάποιες πληροφορίες για το δορυφορικό Internet, καθώς είχε πέσει το μάτι μου σε μια νοστιμούλα καρτούλα που παρέχει tv/radio tuner & satellite Internet καθώς και 2 μήνες δωρεάν συνδρομή στην Europe Online. Επισκέφθηκα το site της εταιρείας αυτής και, πριν προλάβω να βάλω τα κλάματα διαβάζοντας για τα 400Kbps που μπορεί να φτάσει κάποιος στο download (κοιτάζοντας παράλληλα το πτωχό τω πνεύματι 56K modem μου, έκλεισα αμέσως τη σελίδα.
Νάσου σήμερα πέφτω πάνω σε έναν ελληνικό παροχέα δορυφορικού Internet. Το όνομα αυτού: Axiom.
Χαρούλες εγώ κ.λπ. Διαβάζω τι προσφέρει η εταιρεία και φθάνω περιχαρής στο FAQ (Frequently Asked Questions - συχνές ερωτήσεις/απορίες ελληνιστί). Ρε, όμως, αυτό κάτι μου θυμίζει, κάτι μου θυμίζει. Τι μου θύμιζε; Είναι το ΙΔΙΟ FAQ με αυτό που έχει η Europe Online στη σελίδα της, φυσικά μεταφρασμένο και με ορισμένες παρεμβάσεις, σε ελάχιστα ωστόσο, σημεία.
Παράδειγμα:
1. Πώς θα έχω πρόσβαση στο Internet;
Η απάντηση σ' αυτή την ερώτηση χρειάζεται κάποιες διευκρινίσεις. Κάθε παροχέας Internet έχει στη διάθεσή του κάποιο εύρος μοναδικών διευθύνσεων (IP Addresses). Ολα τα πακέτα δεδομένων του παροχέα δρομολογούνται μέσω εξωτερικών πρωτοκόλλων σε συγκεκριμένα κομβικά σημεία του Internet. Το πακέτο " Internet μέσω δορυφόρου" έχει και αυτό ένα δικό του εύρος διευθύνσεων. Ολα τα πακέτα δεδομένων που περιλαμβάνουν μία τέτοια διεύθυνση (IP) δρομολογούνται στην πύλη εισόδου του δορυφόρου που είναι ένας διακομιστής μεσολάβησης (proxy server). Αυτός αναλαμβάνει να συλλέξει τα δεδομένα που ζητάτε κάθε φορά και να τα στείλει στο δορυφόρο με τελικό παραλήπτη ΕΣΑΣ.
2. How do I access the Internet?
The answer to this question requires some introduction. Each ISP has address space assigned for his clients. All packets of this ISP are normally routed via external routing protocols (i.e. BGP4) to the ISPs Internet access points. Europe Online's broadband network owns address space too. All packets containing IP-address as destination address related to the broadband service are routed to Europe Online's satellite gateway.

PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

10 χρόνια κοντά σας!

Δράμα
Μουρατίδου Ε., Αγαμέμνονος 11, 0521-23600

Σέρρες
Προμηθεύς, Μεραρχίας 8, 0321-23454

Θεσσαλονίκη
Ανίκουλα Α., Εγνατίας 148, 031-235297, **Ιανός**, Αριστοτέλους 7, 031-277004, **Μαλλιάρης Α. - Παιδεία**, Αριστοτέλους 9, 031-278707, **Μπαρμπουνάκης Ε.**, Αριστοτέλους 6, 031-278910, **Πρωτοπορία του Βορρά**, Λ. Νίκης 3, 031-226190, **Παντελίδου Κ.**, Δ. Γούναρη 47, 031-249090, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Εθν. Αμύνης 40, 031-243660, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Τσιμισκή 87, 031-234965, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Εμπ. Κέντρο Μακεδονία, 031-473104, **Προμηθέας**, Ερμού 75, 031-279695, **Ραγιά Ουρ.**, Ερμού 44, 031-264420

Κέρκυρα
Global Books, Σαμαρά 2, 0661-58136, **Καντά Ε.**, Μητρ. Μεθοδίου 9, 0661-31636, **Μουστάκη Μ.**, Δημ. Καββαδία 16, 0661-39455

Ηγουμενίτσα
Μητσέλου Κ., Κύπρου 8, 0665-24991

Ιωάννινα
Δωδώνη, Μιχαήλ Αγγέλου 27, 0651-35026
Κωνής Ν., Αλ. Διάκου 12, 0651-27382
Νταλαμάγκας Γ., 28ης Οκτωβρίου 8, 0651-25436
Παπασωτηρίου Α.Ε., Μιχαήλ Αγγέλου 6, 0651-64000

Πρέβεζα
Αυδίκος Ν., Εθν. Αντιστάσεως 1, 0682-24025

Αγρίνιο
Μοσχονά Α., Α. Αναστασιάδη 2, 0641-52715

Καρδίτσα
Komtech, Β. Τζελλά 33, 0441-25530
Παιδεία, Ηρώων Πολυτεχνείου 6-8, 0441-42182

Τρίκαλα
Κηρήθρες, Ασκληπιού 38, 0431-38660

Πάτρα
Γνώση, Αράτου 41, 061-226453
Λυμπεράτου Ε., Κορίνθου 19, 061-431655
Παπασωτηρίου Α.Ε., Μαίζωνος 58, 061-624918
Παπασωτηρίου Α.Ε., Πανεπ/πολη, 061-997892
Παπαχρίστου Α., Αγ. Νικολάου 32, 061-277396
Πολύεδρο, Κανακάρη 147, 061-277342

Ρέθυμνο
Κλαψινάκη Αφοί, Λ. Ηγουμ. Γαβριήλ 59, 0831-50200

Χανιά
Επιλογές, Δημοκρατίας 10, 0821-44443

Ηράκλειο
Αναλόγιο, Ρούσσου Χούρδου 8, 081-282303,
Δοκιμάκης Α., Ταγμ. Τζουλάκη 8, 081-288544,
Κυριακής Μ., Έβανς 85 - 87, 081-285119,
Λέξις, Μαυρολένης 4, 081-342641,
Παπαδοπούλου Ε., Έβανς 47, 081-283587,
Παπασωτηρίου Α.Ε., Κοραή 17, 081-300880

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

...δείτε μας!

Κομοτηνή
Εκλογή, Παπαδήμα 14, 0531-27475

Αλεξανδρούπολη
Δημητριάδης Γ., Ελ. Βενιζέλου 49, 0551-81005
Παπασωτηρίου Α.Ε., Ελ. Βενιζέλου 41, 0551-23050

Καβάλα
Λύχνος, Νέο Εμπορικό Κέντρο - 2ος Όροφος, 051-220052

Λάρισα
Παιδεία, Κανάρη 11, 041-239038, **Παιδεία**, Μανδηλαρά 12, 041-621527, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Παπαναστασίου 57, 041-549326, **Cherry Computers**, Πατρόκλου 12, 041-533263

Βόλος
Επιλογή, Ερμού 258, 0421-34987
Παιδεία, Δον Δαλεζίου 2, 0421-26280
Παπασωτηρίου Α.Ε., Δημητριάδος 223, 0421-76210

Αθήνα
Κέντρο: **Αριστοτέλης**, Πανεπιστημίου 34, 3625026, **Βιβλιοθήκη**, Κολοκοτρώνη 19, 3227840, **Ελευθερουδάκης**, Πανεπιστημίου 17, 3225442, **Εστία**, Σόλωνος 60, 3635970, **Ήβος Γ.**, Σόλωνος 87, 3612130, **Κλειδάριθμος**, Στουρνάρη 37, 3829629, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Στουρνάρη 23 & 35 & 49Α, 3809821, **Πατάκης**, Ακαδημίας 65, 3811850, **Πλαίσιο**, Βουλής 3, 3258000, **Πολιτεία**, Ασκληπιού 1& 3, 3600235, **Πρωτοπορία**, Γραβιάς 3-5, 3801591, **Σαββάλας**, Ζωοδόχου Πηγής 18, 3301251, **Σείριος**, Μάρνη 5, 5221744, **Σιδέρης**, Σόλωνος 116, 3833434, **Σίμος Α.**, Κωλέττη 11, 3830491, **Σπουδαστής**, Στουρνάρη 33, 3832558, **Σταμούλης Α.**, Αβέρωφ 2, 5238305, **Solaris**, Μπόταση 6, 3841065
Γλυφάδα: **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Α. Παπανδρέου 13, 8942745
Ζωγράφου: **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Εντός Ε.Μ.Π, 7482548
Κηφισιά: **Ελευθερουδάκης**, Κηφισίας 268, 6236677, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Κολοκοτρώνη 10, 6231854
Μαρούσι: **Forum**, Αγ. Κωνσταντίνου 40, 6199675
Νέο Ψυχικό: **Πλαίσιο**, Ομήρου 5, 6779200
Πειραιάς: **Μποστάνογλου Ε.**, Μπουμπουλίνας 10, 4124588, **Τσαμαντάκης Α.**, Αγ. Κωνσταντίνου 11, 4175814
Χαλάνδρι: **Ευριπίδης**, Βασ. Κωνσταντίνου 11, 6800644.

Ρόδος
Μακρής Μ., Πλαστήρα 10, 0241-24215
Το Δέντρο, Χειμάρρας 14, 0241-20058

Σύρος
Κανακάρης Ν., Στ. Πρωίου 50, 0281-87890

Λευκωσία, Κύπρος
Mts Computer Solutions,
Θερμοπυλών 2, 003572-317471

Αγ. Νικόλαος
Δομή, Ν. Πλαστήρα 12, 0841-22898

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

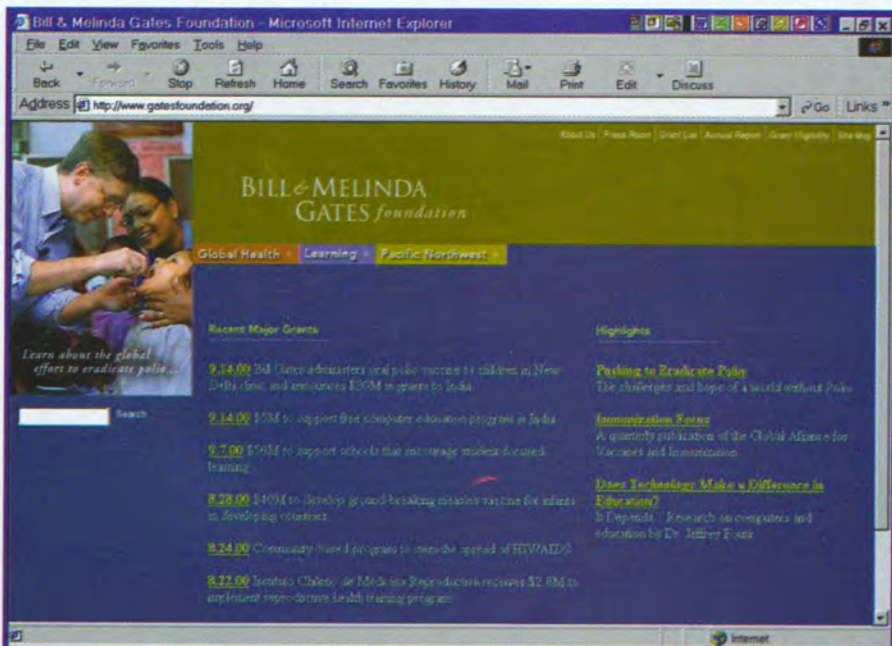
ΨΗΦΙΑΚΟ ΧΑΣΜΑ
Τεχνολογική ανισότητα στο σύγχρονο κόσμο

Ο Bill Gates κάνει φιλανθρωπικές περιοδείες σε φτωχές χώρες, εορτάζοντας τα είκοσι πέντε χρόνια της Microsoft. Ο νέος Μεσσίας της ανθρωπότητας είναι έτοιμος να εξαλείψει κάθε δυστυχία και να προωθήσει την ισότητα των "ψηφιακών ανθρώπων". Εικόνες από ένα μέλλον λίγο απαισιόδοξο...





Γιόρτασε, λοιπόν, και η Microsoft τα γενέθλιά της. Τα εικοστά πέμπτα παρακαλώ! Πώς μεγάλωσε έτσι αυτό το κορίτσι, βρε παιδιά! Εφτασε σε ηλικία γάμου χωρίς καν να το καταλάβουμε. Εχοντας καταφέρει να εξελιχθεί από μία οικογενειακή επιχείρηση σε παγκόσμιο εμπορικό κολοσσό και έχοντας περάσει "διά πυρός και σιδήρου" τον τελευταίο καιρό (μετά τη διαμάχη της με τη δικαιοσύνη), η Microsoft αποτελεί ιδανική εκπλήρωση του αμερικανικού ονείρου.



Πώς αλλιώς θα μπορούσε κανείς να χαρακτηρίσει αυτήν την εταιρία και τον ιδρυτή της; Οταν πριν από είκοσι πέντε χρόνια, στο υπόγειο του σπιτιού του, ο Bill Gates δημιουργούσε την εταιρία που έμελλε να κατακτήσει τον κόσμο, το πιθανότερο είναι να μην του είχε καν περάσει από το μυαλό το τι μπορούσε να επακολουθήσει. Η εξέλιξη της εταιρίας, όμως, θα άφηνε τον καθέναν άφωνο: Το 1975 η Microsoft διάθετε τρεις υπαλλήλους, σήμερα διαθέτει γύρω στους 40.000. Η δραστηριότητά της εκτείνεται σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της υφηλίου (όπου υπάρχουν υπολογιστές), ενώ ο έλεγχος της αγοράς λειτουργικών συστημάτων για PC είναι πλήρης - αυτή, εξάλλου, είναι και η αιτία της διαμάχης με την αμερικανική δικαιοσύνη. Η διαμάχη αυτή, όπως σίγουρα γνωρίζετε, κατέληξε στην απόφαση διάσπασης της Microsoft, η οποία πάντως έχει... ψωμί ακόμη, αφού η έφεση και γενικά όλες οι διαδικασίες μέχρι τις τελικές ρυθμίσεις και την οριστική διευθέτηση του ζητήματος θα καθυστερήσουν.

Το θέμα, όμως, αυτού του άρθρου δεν είναι ούτε η δικαστική διαμάχη (για την οποία έχουμε ξαναγράψει) ούτε, βέβαια, τα γενέθλια της εταιρείας (εντάξει της στείλαμε λουλούδια, σοκολατάκια και ευχετήρια κάρτα, φτάνει). Αφορμή για το άρθρο αυτό στάθηκε η επίσκεψη του Bill Gates στην Ινδία. Ούτε λίγο ούτε πολύ, ο κύριος Gates εμφανίστηκε ως νέος Μεσσίας και σωτήρας, ελευθερωτής από όλες τις δυστυχίες και κομιστής "ψηφιακής" βοήθειας για τους... υπανάπτυκτους της πληροφορικής.

ΕΜΒΟΛΙΑ

Ο μεγιστάνας της πληροφορικής -και πλουσιότερος άνθρωπος στον κόσμο- επισκέφτηκε για μία μέρα την Ινδία με την ευκαιρία της συμπλήρωσης δέκα ετών επιχειρηματικής δραστηριοποίησης της Microsoft στη χώρα αυτή. Ο Gates επισκέφτηκε μία κλινική και χορήγησε εμβόλια κατά της πολιομυελίτιδας στα παιδιά που νοσηλεύονταν σε αυτή. Με αυτόν τον τρόπο έδειξε το "κοινωνικό πρόσωπο" της οικογένειάς του και της εταιρείας του και γιόρτασε με λαμπρό τρόπο τα δέκα χρόνια της Microsoft στην Ινδία. Συγκινητική κίνηση, δεν μπορείτε να πείτε!

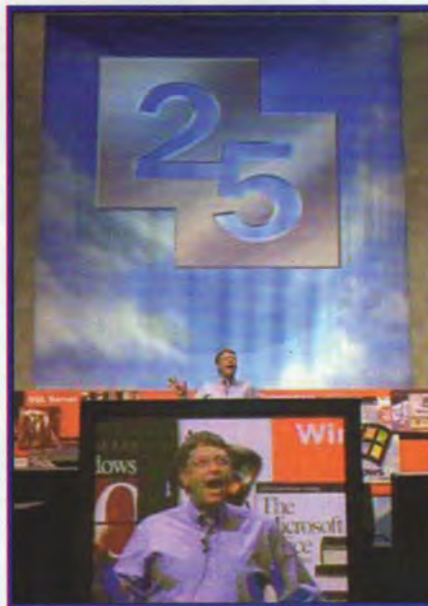
Ολόκληρος Gates ασχολήθηκε με τα προβλήματα του... κοσμάκη και ειδικά των φτωχών και απελπισμένων της Ινδίας. Τι εξαιρετική φιλανθρωπία! Τι ευαίσθητη κίνηση! Πόσο τυχερά θα πρέπει να αισθάνονται τα 25 παιδιά που δέχτηκαν το εμβόλιο από έναν τόσο σπουδαίο άνθρωπο! Σκεφτείτε, μάλιστα, ότι ο ιδιοκτήτης της Microsoft γέλασε μαζί τους και χάιδεψε τα κεφάλια τους, μίλησε στις μητέρες τους και ενδιαφέρθηκε για την κοινωνική κατάστασή τους. Το πιστεύετε; Το επόμενο βήμα θα είναι να μοι-

ραστεί όλη η αμύθητη περιουσία του κυρίου "Πόρτες" στον υπανάπτυκτο κόσμο, σε όσους πεινάνε και πεθαίνουν όχι επειδή δεν μπορούν να κάνουν μία νέα αναβάθμιση στον υπερ-υπολογιστή τους, αλλά επειδή δεν έχουν να φάνε (... στην κυριολεξία).

Τα διεθνή ειδησεογραφικά πρακτορεία αναφέρουν την είδηση με χαρακτηριστική απάθεια. Τα αστειάκια του Gates δεν ενδιαφέρουν κανέναν και, βέβαια, κανείς δεν προβληματίζεται. Τι κι αν όλη αυτή η σκηνοθετημένη κωμωδία δεν ήταν τίποτε άλλο παρά μία καλοστημένη φάρσα; Ο ιδιοκτήτης της Microsoft έφτασε με τη Mercedes του στην κλινική, η οποία ήταν γεμάτη σεκιουριτάδες που δεν άφησαν ούτε μύγα χωρίς να ελεγχθεί, και έδωσε την... ευλογία του σε 25 παιδάκια, τα οποία είχαν βάλει τα καλύτερα ρούχα τους για να τον υποδεχτούν. Το πιθανότερο είναι να μην ήταν καν δικά τους τα ρούχα αυτά. Το σίγουρο, πάντως, είναι ότι δεν έχουν ακούσει ποτέ τους για Bill Gates, για Microsoft ή για Windows (από αυτήν την άποψη τα θεωρώ πολύ τυχερά!), δεν γνωρίζουν τι είναι ο υπολογιστής και μάλλον δεν πρόκειται ποτέ να μάθουν - ή, τουλάχιστον, είναι αρκετά απίθανο να αποκτήσουν έναν. Το αφοπλιστικό επιχείρημα, όμως, σε αυτήν την περίπτωση είναι ότι μέχρι πριν από μερικά χρόνια τα κρούσματα πολιομυελίτιδας στην Ινδία αποτελούσαν τις μισές περιπτώσεις στον κόσμο. Αν και το ποσοστό αυτό τείνει να μειώνεται, σκεφτείτε τι είναι 25 παιδιά μπροστά στο σύνολο.

Το τελευταίο επιχείρημα ίσως να ακούγεται ολίγον τι "λαϊκίστικο", όμως ο στόχος δεν είναι αυτός. Δεν θέλω να υπαινιχθώ ότι ο Gates θα έπρεπε να γίνει δόκιμος... νοσοκόμος και να ασχοληθεί με εκατοντάδες περιστατικά για να μας αποδείξει την ευαισθησία του. Το επιχείρημα είναι ότι δεν μπορεί να παρουσιάζεται ως φιλανθρωπία η διαφημιστική περιοδεία του Bill στην Ινδία, η οποία φυσικά ουδέναν στόχο είχε να βοηθήσει τα παιδάκια, αλλά να ανεβάσει τις "μετοχές" της Microsoft και το "κοινωνικό προφίλ της". Η είδηση που πέρασε στα ψιλά στα δελτία των πρακτορείων για την πολιτική υγείας του Gates είναι ότι ύστερα από αυτήν τη "φιλανθρωπική" ενέργεια ανακοινώθηκε η συνεργασία της Microsoft με τον αναπτυσσόμενο κολοσσό της πληροφορικής στην Ινδία, την Infosys Technologies, για την ανάπτυξη επιχειρηματικών λύσεων στην Ινδία για την πλατφόρμα .NET της Microsoft. Τελικά, ποιος δουλεύει ποιον;

Αν από τα δισεκατομμύρια δολάρια που κερδίζει και διακινεί η Microsoft και ο ίδιος ο Gates καθημερινά δίνονται μερικά εκατομμύρια το χρόνο σε φιλανθρωπικούς οργανισμούς, αυτή η κίνηση σίγουρα μπορεί να ανακουφίσει ορισμένους από τα προβλήματά τους, όμως δεν αποτελεί απάντηση σε κανένα σημαντικό ανθρωπιστικό ζήτημα του πλανήτη, τα δε κίνητρα μίας τέτοιας "φιλανθρωπίας" δεν μπορεί να είναι αγνά. Φιλανθρωπία με κάμερες, δημοσιογράφους, φωτορεπόρτερ και σεκιουριτάδες δεν είναι παρά μία πολύ καλή και εποικοδομητική διαφήμιση του Gates και τίποτε άλλο. Ο φιλάνθρωπος Gates έδωσε και συνέντευξη για να εξηγήσει πόσο καλός είναι. "Οι περισσότεροι", είπε, "περιμένουν να δίνω υπολογιστές και τα σχετικά, και συνήθως αυτό κάνω, αλλά έχω αποφασίσει ότι το σημαντικότερο είναι να έχουν οι άνθρωποι υγιή παιδιά". Ευχαριστούμε!





ΨΗΦΙΑΚΟ ΧΑΣΜΑ

"Αναμένω από αυτόν να εξαλείψει το ψηφιακό χάσμα στην Ινδία και να κάνει καλή δουλειά στην προώθηση της εκπαίδευσης. Δεν είναι απλώς ένας φιλάνθρωπος, είναι ένας άνδρας με αποστολή να φέρει την τεχνολογία της πληροφορικής σε κάθε πολίτη αυτού του κόσμου." Τάδε έφη Dewang Mehta, πρόεδρος της Εθνικής Ενωσης Εταιρειών Λογισμικού και Υπηρεσιών της Ινδίας, αναφερόμενος στον Bill Gates. Μάλιστα, ο Ινδός εκπρόσωπος της αγοράς πληροφορικής δεν αρκέστηκε σε αυτά. Συνέχισε κιόλας: "Είναι αποφασισμένος να φέρει -ο Gates- τις συσκευές πληροφορικής τρίτης γενιάς στην Ινδία". Μπράβο του! Οι πεινασμένοι θα φάνε τις συσκευές που θα προσφέρει δωρεάν η Microsoft.

Το "ψηφιακό χάσμα", όπως αποδίδεται καλύτερα -κατά τη γνώμη μου- ο όρος "digital divide", είναι η κατάσταση που ζούμε και θα ζούμε όλο και περισσότερο, όσο η τεχνολογία και οι υπολογιστές θα εισβάλλουν στη ζωή όλων μας και όσο ο κόσμος θα γίνεται όλο και πιο ψηφιακός. Αν η πληροφορία γίνεται το νόμισμα του 21ου αιώνα και η κατοχή της χωρίζει τους πλούσιους (τους έχοντες) από τους φτωχούς (τους μη έχοντες), τότε το ψηφιακό χάσμα περιγράφει τη διαφορά ανάμεσα στα δύο μέρη της εξίσωσης (πλούσιοι και φτωχοί). Το ψηφιακό χάσμα αναπαράγει στο κυβερνοδιάστημα το ταξικό-κοινωνικό χάσμα, αφού για να κατέχεις και να διακινείς ψηφιακές πληροφορίες θα πρέπει να διαθέτεις τα κατάλληλα μέσα παραγωγής και διανομής των πληροφοριών, δηλαδή υπερσύγχρονους υπολογιστές και επικοινωνιακά δίκτυα. Ετσι, το χάσμα δεν υφίσταται μόνο ανάμεσα σε αυτούς που διαθέτουν τεχνολογικά μέσα και το απαραίτητο know-how για την αποτελεσματική χρήση τους, αλλά επεκτείνεται ανάμεσα σε εκείνους που έχουν μεν τα μέσα και τη γνώση, διαθέτουν όμως διαφορετικής ποιότητας τεχνικά μέσα για τη χρήση των πληροφοριών. Τι να κάνει, δηλαδή, ο κακομοίρης ο Celeron στα 366 που διαθέτω μπροστά σε έναν υπερυπολογιστή με τριπλάσια MHz και MB, ο οποίος μπορεί να έχει και μία T1 γραμμή σύνδεσης με το Internet; Οσο εγώ θα προσπαθώ να δω την πρώτη σελίδα κάποιου site, αυτός θα έχει κατεβάσει όλες τις σελίδες του και θα έχει προχωρήσει στο επόμενο.

Πώς, λοιπόν, θα μπορέσει η Microsoft να εξαλείψει το ψηφιακό χάσμα, όταν ζει από αυτό; Θα αρχίσει να διανέμει δωρεάν τους καλύτερους υπολογιστές και τις

πιο γρήγορες συνδέσεις στο Internet για να μην υπάρχει κανείς χωρίς πλήθος πληροφοριών (οι περισσότερες εκ των οποίων θα είναι άχρηστες - τι να κάνουμε, όμως, δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα!). Ωστόσο, ακόμη και σε αυτήν την περίπτωση, η πλειονότητα των κατοίκων του πλανήτη αντιμετωπίζουν επιτακτικά προβλήματα επιβίωσης και δεν πρόκειται ποτέ να ασχοληθούν με την τεχνολογία και τις πληροφορίες της, αν πρώτα δεν λυθούν τα ζητήματα της διατροφής, της ένδυσης, της στέγασης, της περίθαλψης και της εργασίας. Δώστε στον άνεργο και σε αυτόν που λιμοκτονεί τον καλύτερο φορητό υπολογιστή και μία σύνδεση στο Internet και θα δείτε πώς θα σας κοιτάξει. Θα είστε τυχεροί αν δεν σας σπάσει το κεφάλι με το laptop!

Εχουμε ξαναγράψει από αυτή τη στήλη ότι το "Παγκόσμιο Διαδίκτυο" είναι ένας μύθος, ένας όρος που απέχει πολύ από την πραγματικότητα. Η ανισότητα που βασιλεύει στον κόσμο μας και η οικονομική διαφορά μεταξύ ανεπτυγμένου και "αναπτυσσόμενου" κόσμου δεν πρέπει να αγνοούνται. Το μεγαλύτερο σφάλμα που μπορεί κάποιος να κάνει είναι να κρίνει τον υπόλοιπο κόσμο με τα μέτρα του δικού του. Οσοι, δε, διατυπώνουν την άποψη ότι το ψηφιακό χάσμα αρχίζει να εξαλείφεται διαπράττουν μεγάλο ατόπημα: Ο πλανήτης δεν περιλαμβάνει μόνο τη Δύση, τις οικονομικά ανεπτυγμένες χώρες, δηλαδή, στις οποίες τα 2/3 λένε ότι ζουν πάνω από το όριο της φτώχειας και τα μεσαία και ανώτερα κοινωνικά στρώματα μπορούν να είναι και καταναλωτές και να έχουν ανεκτά επίπεδα διαβίωσης. Ο κόσμος μας έχει και την Αφρική και τη Λατινική Αμερική και την Ασία και όλες τις μικρές και μεγάλες χώρες, στις οποίες η δυστυχία και η εξαθλίωση είναι ασύλληπτες για εμάς που ζήσαμε όλη μας τη ζωή χωρίς στερήσεις ή, τουλάχιστον, η μεγαλύτερη στέρηση που βιώσαμε είναι ότι περιμέναμε έξι μήνες να πέσει η τιμή του DVD μέχρι να το αγοράσουμε. Ακόμη, όμως, και στον δικό μας, τον "ανεπτυγμένο" κόσμο το 1/3 του πληθυσμού βρίσκεται σε αντίστοιχες συνθήκες εξαθλίωσης και αγωνιά καθημερινά για να βρει τα προς το ζην όχι με την έννοια της κατανάλωσης, αλλά της επιβίωσης. Μόνο αν έχουμε συνέχεια στο μυαλό μας αυτά τα δεδομένα μπορούμε να μιλήσουμε για το Δίκτυο και την Κοινωνία της Πληροφορίας, η οποία βασίζεται στην οικονομία και έχει στον πυρήνα της την ίδια ανισότητα που κυριαρχεί σε όλες τις εκφάνσεις της κοινωνικής ζωής.

Οταν ο κ. Mehta δηλώνει ότι ο Bill Gates θα εξαλείψει το "ψηφιακό χάσμα" στην Ινδία, νομίζω ότι διαπράττει ύβρη ενάντια στο λαό του και προσβάλλει τη νοημοσύνη μας. Πώς μπορεί να εξαλειφθεί το χάσμα σε μία από τις πιο φτωχές χώρες του πλανήτη, στην οποία η εξαθλίωση της συντριπτικής πλειονότητας του λαού είναι χαρακτηριστική; Είναι, εξάλλου, δυνατόν να θεωρείται σωτήρας ο ιδιοκτήτης μίας από τις μεγαλύτερες πολυεθνικές εταιρείες του κόσμου;

Οι κρίσεις που γίνονται από διάφορες πλευρές σχετικά με την τεχνολογία και το μέλλον της είναι πολλές φορές απλουστευτικές, αν δεν συγκαλύπτουν επικίνδυνα την πραγματική κατάσταση. Αν και δεν μπορούμε να αρνηθούμε συλλήβδην την τεχνολογία, μπορούμε όμως να τη δούμε κριτικά προσπαθώντας να κατανοήσουμε τι συμβαίνει στον κόσμο μας και γιατί. Η ψηφιοποίηση του κόσμου και τη ζωής είναι μία κατάσταση που ξεκίνησε πριν από αρκετά χρόνια και συνεχίζεται καθημερινά: Η πληροφορία γίνεται το "νόμισμα" της νέας εποχής και η ψηφιακή τεχνολογία είναι το όχημα που την επιβάλλει σε όλους. Είμαστε άραγε έτοιμοι να εκτιμήσουμε σωστά αυτά που συμβαίνουν και όσα πρόκειται να συμβούν ή το πιθανότερο είναι να αποδειχθούμε έρμαια της βούλησης ανθρώπων όπως ο Bill Gates και εταιρειών όπως η Microsoft;

Προσωπικά, δεν ξέρω ακόμη αν πρέπει να είμαι αισιόδοξος ή απαισιόδοξος!

Υ.Γ.: Οταν γράφονταν αυτές οι γραμμές, στην Πράγα δεν είχε ξεκινήσει ακόμη η σύνοδος της Παγκόσμιας Τράπεζας και του Διεθνούς Νομισματικού Ταμείου. Ελπίζω, πάντως, να δόθηκε ένα ηχηρό μήνυμα από τους διαδηλωτές!

Χθες βράδυ σε κατέρριψε εκείνη. ΑΠΟΨΕ, ΕΙΝΑΙ Η ΣΕΙΡΑ ΣΟΥ!



Πάρε μέρος σε κλειστές αερομαχίες, μέσα από το Internet.



Πέταξε 11 τρελά αεροπλάνα σε 24 αποστολές που σου παγώνουν το αίμα.

Η δεκαετία του 1930 δεν είναι αυτή που ήξερες...
Η Αμερική έχει διαλυθεί και κυριαρχούν
οι αεροπορικές δυνάμεις... Ένας κόσμος όπου
πρέπει διαρκώς να καταρρίπτεις για να μην καταρριφθείς.
Θα εμπλακείς σε κλειστές αερομαχίες με σκληροτράχηλους
πειρατές των αιθέρων. Θα διασώσεις πανέμορφες γυναίκες,
ενώ άλλες, ωραίες και μοιραίες θα σε χτυπήσουν αλύπητα
με τα πυρά τους. Θα δώσεις συναρπαστικές online μάχες με
άλλους άσσους. Θυμήσου πάντα αυτό που μετράει για να κερδίσεις!
Μη θυμώνεις, διατήρησε την ψυχραιμία σου.
Δοκίμασε τα όριά σου σε μια δωρεάν πτήση στο www.microsoft.com/games/crimsonskies.



2000 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft and Crimson Skies are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Zone.com

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Microsoft

Η στήλη μας αυτή τη φορά είναι μάλλον... ζωόφιλη, αγαπητοί φίλοι. Ποντίκια και πουλιά, τα οποία μάλιστα είναι τεχνολογικής και όχι φυσικής προέλευσης, ξεχωρίζουν ανάμεσα στα θέματα του δεκαπενθήμερου. Εχουμε ακόμα για εσάς δικτυωμένους ταξιτζήδες, Κινέζους αστροναύτες και πολλές άλλες ειδήσεις που σίγουρα θα σας κινήσουν το ενδιαφέρον. Enjoy the ride!

Μάχη για την πρωτιά στον Αρη

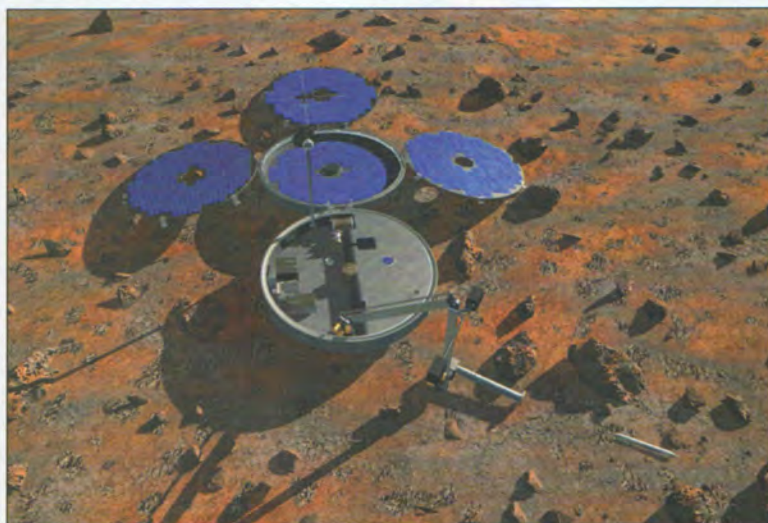
Μη νομίζετε πως ο ανταγωνισμός είναι κάτι που απουσιάζει από τη διεθνή επιστημονική κοινότητα - αντίθετα, μάλιστα, υπάρχουν φορές που και διαστάσεις παίρνει και δημοσιότητα. Χαρακτηριστικό πρόσφατο παράδειγμα είναι αυτό ανάμεσα στην ESA, την Ευρωπαϊκή Διαστημική Εταιρεία, και τον αντίστοιχο οργανισμό των ΗΠΑ, τη γνωστή σε όλους NASA. Ενας από τους επιστήμονες που

Η δήλωση του Pillinger ταρακούνησε αρκετά τους υπεύθυνους της NASA, οι οποίοι έχουν ήδη να αντιμετωπίσουν διάφορες "φωνές" που μιλούν για υπέρβαση προϋπολογισμού.

συνεργάζονται με την ESA, ο καθηγητής Colin Pillinger, ξεκίνησε τον καβγά δηλώνοντας πως: "αντίθετα με τα ρομπότ της NASA, ο Beagle 2 -το όχημα προσεδάφισης που θα στείλει η ESA στον Κόκκινο Πλανήτη το 2003, όταν εκεί θα βρίσκονται και τα δύο τζιπάκια της NASA- δεν θα πάει στον Αρη για τουρισμό. Στόχος του είναι να ανακαλύψει εάν υπάρχει ή υπήρξε κάποτε ζωή εκεί".

Η δήλωση του Pillinger ταρακούνησε αρκετά τους υπεύθυνους της NASA, οι οποίοι έχουν ήδη να αντιμετωπίσουν διάφορες "φωνές" που μιλούν για υπέρβαση προϋπολογισμού (το εγχείρημα των δίδυμων τζιπ της NASA προβλέπεται να κοστίσει περί τα 600 εκατομμύρια δολάρια, σε αντίθεση με τα μόλις 50 του Beagle 2). Ετσι, φρόντισαν να ρίξουν διακριτικά λάδι στη φωτιά, λέγοντας πως: "οι δύο αποστολές δεν είναι ανταγωνιστικές και έχουν διαφορετικό αντικείμενο. Δεν γνωρίζουμε γιατί ο Pillinger έκανε μια τέτοια δήλωση. Ισως ψάχνει για χρηματοδότες".

Πολύ φαρμάκι πέφτει εκατέρωθεν. Τι να κάνουμε, όμως; Μεγάλη βεντέτα ο Αρης, βλέπετε, μεγάλα και τα πάθη που ξεσηκώνει...





Ενα ποντίκι με... έκτη αίσθηση!

Πώς θα σας φαινόταν η ιδέα ενός ποντικιού που, όταν ο κέρσοράς του θα περνάει πάνω από μία εικόνα με νερό, θα σας δίνει την αίσθηση ότι... βουλιάζει, ή όταν θα αγγίζει ένα icon που απεικονίζει τον κορμό ενός δέντρου, θα κουνιέται άγαρμπα, σαν να δυσκολεύεται πάνω στη σκληρή και ακανόνιστη επιφάνεια; Ναι, θα το δούμε κι αυτό και μάλιστα σύντομα, μια και η Logitech αποφάσισε, με το νέο της ποντίκι iFeel Mouseman, να εισαγάγει τη γνωστή τεχνολογία force feedback και στα δημοφιλή τρωκτικά των γραφείων μας!

Η Logitech αποφάσισε, με το νέο της ποντίκι iFeel Mouseman, να εισαγάγει τη γνωστή τεχνολογία force feedback και στα δημοφιλή τρωκτικά των γραφείων μας!

Το νέο ποντίκι θα χρησιμοποιεί οπτικά υλικά -δεν θα ενσωματώνει δηλαδή την κλασική μπίλια- ενώ το κόστος αγοράς του υπολογίζεται να ανέλθει στα 40 δολάρια. Ηδη το software με το οποίο θα μπορούν οι ενδιαφερόμενοι να εκμεταλλευθούν τις νέες αυτές δυνατότητες είναι έτοιμο και οι αρμόδιοι της Logitech πιστεύουν πως αμέσως μόλις το ποντίκι κυκλοφορήσει στην αγορά, θα υπάρχουν αρκετές σελίδες στον Web με εικόνες που θα μπορούν οι χρήστες να "αγγίξουν" με το νέο απόκτημά τους. Μετά την όραση και την ακοή, κατακτήσαμε πλέον και την αφή με τους προσωπικούς υπολογιστές μας. Αντε, με το καλό να πάμε και στην όσφρηση, για να μυρίζουμε τις μπριζόλες στα on-line εστιατόρια του μέλλοντος...

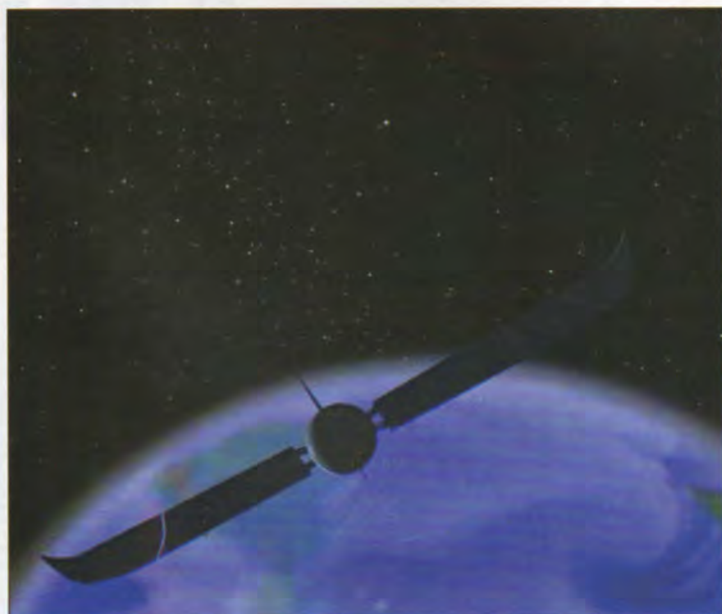
Πετάει, πετάει ο... ΚΕΟ!

Τι είναι ο ΚΕΟ; Οχι, πάντως, ένα απλό πτηνό, αλλά "το αρχαιολογικό πουλί του μέλλοντος" όπως το χαρακτηρίζουν οι ίδιοι οι δημιουργοί του. Πρόκειται για έναν δορυφόρο που θα τεθεί σε τροχιά το 2001, για να επιστρέψει πίσω στα πάτρια εδάφη, ούτε λίγο ούτε πολύ, σε 50.000 χρόνια!

Ποιος είναι ο σκοπός του; Μα να μεταφέρει σε CD-ROM μηνύματα που εμείς, οι άνθρωποι του 21ου αιώνα, θέλουμε να γνωστοποιήσουμε στους απογόνους μας που θα κατοικούν

Πρόκειται για έναν δορυφόρο που θα τεθεί σε τροχιά το 2001, για να επιστρέψει πίσω στα πάτρια εδάφη, ούτε λίγο ούτε πολύ, σε 50.000 χρόνια!

αυτόν τον πλανήτη έπειτα από 50 ολόκληρες χιλιετίες. Εμπνευστής του όλου εγχειρήματος είναι ο Jean-Marc Philippe, ένας καλλιτέχνης που αποφάσισε να κάνει το όραμά του πραγματικότητα, βρίσκοντας συμπαραστάτες πρόθυμους να εργαστούν εθελοντικά για την υλοποίηση του ΚΕΟ (το όνομα είναι μία σύνθεση από τα τρία γράμματα που χρησιμοποιούνται συχνότερα στις γλώσσες του κόσμου), ανάμεσα στους οποίους συμπεριλαμβάνονται και μερικές από τις μεγαλύτερες εταιρείες παραγωγής διαστημικής τεχνολογίας στον πλανήτη. Στη homepage του ΚΕΟ στο Internet (www.keo.org) υπάρχει μία ειδική σελίδα όπου κάθε ενδιαφερόμενος μπορεί να αφήσει το μήνυμά του προκειμένου να συμπεριληφθεί στο CD-ROM. Πέρα από τα μηνύματα αυτά, θα υπάρχει ακόμα μία άποψη της σημερινής Γης σκαλισμένη σε έναν σφαιρικό θόλο μέσα στο δορυφόρο, εικόνες σημερινών ανθρώπων από διάφορες φυλές, δείγματα νερού, αέρα και χώματος και αστρονομικά δεδομένα που θα επιτρέψουν στους απογόνους μας να υπολογίσουν με ακρίβεια την ημερομηνία εκτόξευσης του ΚΕΟ. Αν όλα πάνε καλά, οι ιστορικοί του 52.001 μ.Χ. θα έχουν μπόλικο υλικό για τα τεφτέρια τους. Τώρα που το σκέφτομαι, πώς θα αντιδρούσαμε άραγε εμείς αν ξαφνικά προσγειωνόταν σήμερα στη Γη ένας παρόμοιος δορυφόρος που κουβαλούσε μηνύματα από το 500 -έστω- π.Χ.; Μάλλον θα άλλαζαν πολλά στον τρόπο σκέψης μας και στην καθημερινότητά μας...



Ολα καλά για το Atlantis

Το διαστημικό λεωφορείο Atlantis επέστρεψε, τελικά, στο Kennedy Space Center στις 20 Σεπτεμβρίου, ολοκληρώνοντας με επιτυχία τη, διάρκειας 12 ημερών, αποστολή του στο Διεθνή Διαστημικό Σταθμό, για την οποία σας είχαμε γράψει αναλυτικότερα στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού. Επρόκειτο για την 99η πτήση Διαστημικού Λεωφορείου, ενώ η συνολική διάρκειά της παρατάθηκε κατά μία ημέρα από τον αρχικό σχεδιασμό, προκειμένου να δοθεί ο απαραίτητος χρόνος στους αστροναύτες για να εκπληρώσουν

Η επόμενη αποστολή με προορισμό τον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό έχει προγραμματιστεί για τις 5 Οκτωβρίου μέσω του Διαστημικού Λεωφορείου Discovery.



τους στόχους τους. Ανάμεσα στις προμήθειες που άφησαν στο Σταθμό για χρήση από τους μελλοντικούς κατοίκους του ήταν αφρός ξυρίσματος, γεύματα αμερικανικής και ρωσικής κουζίνας, σαμπουάν, χαρτομάντιλα, πετσέτες, kits πρώτων βοηθειών, αναλώσιμα εκτυπωτών και ετικέτες. Η επόμενη αποστολή με προορισμό τον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό έχει προγραμματιστεί για τις 5 Οκτωβρίου μέσω του Διαστημικού Λεωφορείου Discovery. Υπενθυμίζουμε πως το όλο project του σταθμού δεν προβλέπεται να έχει ολοκληρωθεί πριν από το 2006. Οσο θέλουμε δηλαδή εμείς για να τελειώσουμε το μετρό, που και πάλι χλωμό το βλέπω...



Τα μυστικά της βασίλισσας του Σίβα



Ένας πολύ σημαντικός αρχαιολογικός τόπος στην Υεμένη, έπειτα από πολλές περιπέτειες, φαίνεται πως, τελικά, θα αποκαλύψει τα μυστικά που κρύβει εδώ και αιώνες. Αναφερόμαστε στον περίφημο Mahram Bilqis (ναός του Θεού του Φεγγαριού) στη Βόρεια Υεμένη, ο οποίος είναι ηλικίας 3.000 ετών και κάποτε ανήκε στη βασίλισσα του Σίβα. Οι επιστήμονες πιστεύουν πως ο ναός κρύβει πολύτιμα αντικείμενα ιστορικής σημασίας, αρκετά για να τον αναδείξουν το όγδοο θαύμα της αρχαιότητας. Οι πρώτες ανασκαφές στο ναό χρονολογούνται από το

Οι επιστήμονες πιστεύουν πως ο ναός κρύβει πολύτιμα αντικείμενα ιστορικής σημασίας, αρκετά για να τον αναδείξουν το όγδοο θαύμα της αρχαιότητας.

1951, έναν χρόνο μετά όμως διεκόπησαν για πολιτικούς λόγους, για να ξεκινήσουν και πάλι το 1998. Σύμφωνα με τον επικεφαλής των ανασκαφών, καθηγητή Bill Glanzman, μέχρι στιγμής έχει ανασυρθεί στην επιφάνεια μονάχα το 1% του ναού, ενώ, αν όλα πάνε καλά, θα χρειαστούν ακόμα 15 χρόνια προκειμένου η αποστολή να φτάσει στο 100% των στόχων της. Βέβαια, δεν αναμένεται πως όλα θα είναι ρόδινα, αφού διάφορες φυλές στην περιοχή βρίσκονται σε σύγκρουση με την επίσημη κυβέρνηση της Υεμένης και πιθανόν να προκαλέσουν προβλήματα στην πορεία των ανασκαφών. Ισως η βασίλισσα του Σίβα να μη θέλει να μας αποκαλύψει έτσι εύκολα τα καλά κρυμμένα στη Γη μυστικά της...



Κινέζοι... στο διάστημα!

Η ώρα της πρώτης αποστολής Κινέζων αστροναυτών στο διάστημα φαίνεται πως πλησιάζει με γοργούς ρυθμούς, μια και οι πρώτοι υποψήφιοι βρίσκονται ήδη στη Ρωσία για εκπαίδευση, όπως μετέδωσε το Associated Press. Το πρόγραμμα είναι απόρρητο κι έτσι δεν έχουν διαρρεύσει παρά ελάχιστες πληροφορίες, όπως ότι αυτή την εποχή διεξάγονται δοκιμές ενός διαστημοπλοίου το οποίο αναμένεται να είναι αυτό που θα φιλοξενήσει το πρώτο επανδρωμένο διαστημικό ταξίδι στην ιστορία της Κίνας. Η επόμενη δοκιμή έχει προγραμματιστεί για τον Οκτώβριο, ώστε να συμπέσει με την 51η επέτειο της εγκαθίδρυσης κομμουνιστικού καθεστώτος στη χώρα.

Η ώρα της πρώτης αποστολής Κινέζων αστροναυτών στο διάστημα φαίνεται πως πλησιάζει με γοργούς ρυθμούς, μια και οι πρώτοι υποψήφιοι βρίσκονται ήδη στη Ρωσία για εκπαίδευση.

Η Κίνα μπήκε για πρώτη φορά στο παιχνίδι της "κατάκτησης του διαστήματος" το 1970, όταν έθεσε για πρώτη φορά δικό της δορυφόρο σε τροχιά. Ωστόσο, η πρόοδός της στον τομέα αυτό δεν υπήρξε σημαντική, μια και μόλις τελευταία οι Κινέζοι ηγέτες άρχισαν να δείχνουν ενδιαφέρον για τα διαστημικά προγράμματα, αφιερώνοντας σε αυτά ολοένα μεγαλύτερο κομμάτι του εθνικού προϋπολογισμού. Οσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες στο site http://www.geocities.com /CapeCanaveral/Launchpad/ 1921/. Go, taikonauts, go!





Hammer
Kayak K1 Slalom
100m Sprint
Javelin
Skeet Shooting
10m Platform Diving
110m Hurdles
Triple Jump
Super Heavyweight Weight Lifting
Olympic Sprint Cycling
High Jump
100m Freestyle Swimming

Create the perfect Olympian.



THE Game of THE Games

12 Gruelling Events - 32 Countries represented - Great Multi-Player Fun - Olympic Mode - Arcade Mode - Coaching Mode - Authentic Locations - Official TV Commentary - Latest Motion Capture - Virtual Gym



Developed by:



Available on the following formats:







Published by:

EIDOS INTERACTIVE

eidos.com

Copyright © 2000 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. TM © SOCOG 1996.

www.olympics.com
www.olympicvideogames.com



Copyright © 2000 International Olympic Committee. All rights reserved.

Distributed: Despec Multimedia Systems S.A. Μακρυγιάννη 20, Τ.Κ. 183 44 Μοσχάτο, Αθήνα Τηλ.: (01)94 80 000 Fax: (01)94 27 710 email: marketing@grupmulti.gr

Επιστροφή στη φύση



Εχουμε γράψει και άλλοτε από αυτή τη στήλη για το πρόβλημα των πληθυσμών που αναγκάστηκαν να εγκαταλείψουν τη γη των προγόνων τους και να μετεγκατασταθούν σε πόλεις, όπου, όπως είναι φυσικό, αισθάνονταν σαν "ψάρια έξω από το νερό". Η κατάσταση αυτή επικρατούσε παλιά και σε διάφορα μέρη της πρώην Σοβιετικής Ενωσης, που εκκενώθηκαν από τις κυβερνήσεις προκειμένου οι ντόπιοι να απασχοληθούν σε οργανωμένες φάρμες ή βιομηχανικές μονάδες σε πόλεις και χωριά. Ενα χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η χερσόνησος Kamchatka στην Ανατολική Ρωσία, μεγάλο μέρος της οποίας είχε μετατραπεί σε Εθνικό Πάρκο με την ονομασία Bystrinsky (μιλάμε συγκεκριμένα για μια τεράστια έκταση 13.000 τετραγωνικών χιλιομέτρων!). Με μια νέα απόφαση, το πάρκο Bystrinsky, χωρίς να αποχαρακτηριστεί, αποδίδεται εκ νέου στους παλιούς κατοίκους του, οι οποίοι μπορούν να ζουν κανονικά μέσα σε αυτό, να κυνηγούν και να ψαρεύουν, αποτελώντας ενεργό τμήμα του όλου οικοσυστήματος. Οι 30 οικογένειες που ήδη εκμεταλλεύθηκαν το μέτρο και διαμένουν στο πάρκο παρατηρούνται στενά από τις οικολογικές οργανώσεις, ώστε να εξασφαλιστεί η ορθή χρήση του πάρκου καθώς και η διατήρηση της βιολογικής ισορροπίας. Τι ωραιότερο από το να βλέπεις τον άνθρωπο να ζει αρμονικά με τη φύση, έστω και σε πειραματικό επίπεδο; Ποιος ξέρει; Ισως κάποτε παραδειγματιστούμε από τους κατοίκους του Bystrinsky και αποφασίσουμε να γενικεύσουμε αυτή την ιδέα...

Με μια νέα απόφαση, το πάρκο Bystrinsky, χωρίς να αποχαρακτηριστεί, αποδίδεται εκ νέου στους παλιούς κατοίκους του, οι οποίοι μπορούν να ζουν κανονικά μέσα σε αυτό.



Δικτυωμένοι... ταξιτζήδες!

Ποιος είπε πως τα ταξί έμειναν έξω από το χορό της τεχνολογίας; Στις ΗΠΑ, τουλάχιστον, μόνο έτσι δεν έχουν τα πράγματα, μια και οι επιβάτες των ταξί έχουν πλέον τη δυνατότητα να σερφάρουν δωρεάν στον Web κατά τη διάρκεια της κούρσας, χρησιμοποιώντας υπολογιστές χειρός!

Η νέα αυτή υπηρεσία αποτελεί προϊόν της συνεργασίας ανάμεσα σε μία από τις μεγαλύτερες εταιρείες ταξί της Νέας Υόρκης, της Team Systems Corp., και του γνωστού σε όλους Yahoo!. Το πρόγραμμα λειτουργεί -προς το παρόν- σε πιλοτική βάση, αφού μόλις 10 ταξί της αμερικανικής μεγαλούπολης διαθέτουν το σχετικό εξοπλισμό. Είναι μάλιστα η δεύτερη φορά που εφαρμόζεται, μια και είχε ήδη προηγηθεί το Σαν Φρανσίσκο από τον Σεπτέμβριο του 1999. Τώρα το να δούμε και τους δικούς μας ταξιτζήδες στην Ελλάδα να προσφέρουν υπηρεσίες Internet στους πελάτες τους, μάλλον όνειρο θερινής νυκτός αποτελεί, οπότε ας αρκεστούμε -για άλλη μία φορά- να θαυμάσουμε τους "βαρβάρους" και τα επιτεύγματά τους...



Στις ΗΠΑ οι επιβάτες των ταξί έχουν πλέον τη δυνατότητα να σερφάρουν δωρεάν στον Web κατά τη διάρκεια της κούρσας, χρησιμοποιώντας υπολογιστές χειρός!



Οι μεγάλοι ηγέτες δεν κάνουν αγγαρείες.

τι κι αν λένε, το σπαθί δε νικιέται με μυστρί. Με το **SideWinder ®** **rategic Commander** μπορείς επιτέλους να συγκεντρωθείς στη οίκηση του στρατού σου. Γιατί με το πάτημα ενός κουμπιού πορείς γρήγορα να διατάξεις να χτίζονται μαζικά, τεράστια κοδομήματα, να συγκεντρώσεις πολυάριθμες μονάδες, ή να πας πευθείαν σε όποιο σημείο του πεδίου μάχης θέλεις. Ρύθμισέ το ε το πληκτρολόγιο και το ποντίκι σου και προγραμμάτισέ το για 72 αφορετικές ενέργειες. Άσε αυτό να κάνει τις αγγαρείες, ώστε εσύ είσαι ελεύθερος να εφαρμόσεις τη στρατηγική σου με στραπιαία ταχύτητα.

μόνο που δε μπορείς να κάνεις με το **Strategic Commander** ναι να προετοιμάσεις τους πανηγυρισμούς για τη νίκη σου. Αλλά ού θα πάει, θα γίνει κι αυτό...



MICROSOFT
SIDEWINDER
STRATEGIC COMMANDER

Microsoft

000 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft and SideWinder are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

WAP Κινητά τηλέφωνα

Η κινητή τηλεφωνία στο Internet

Η τεχνολογία που χρησιμοποιούν τα κινητά τηλέφωνα εξελίσσεται διαρκώς, με τις συσκευές αυτές να πολλαπλασιάζουν τις δυνατότητές τους και να προσφέρουν στον τελικό χρήστη υπηρεσίες που ούτε καν ονειρευόταν πριν από μερικά χρόνια. Πέρα από τις λειτουργίες ηλεκτρονικής ατζέντας, τα σύγχρονα κινητά τηλέφωνα αρχίζουν να προσφέρουν υποστήριξη του προτύπου WAP. Οι τιμές πέφτουν συνεχώς και έτσι ο χρήστης μπορεί να προμηθευτεί ένα τέτοιο τηλέφωνο με πολύ λίγα χρήματα. Βέβαια, για όσους αναζητούν και άλλα χαρακτηριστικά, κυκλοφορούν και ανώτερα τηλέφωνα που κοστίζουν περισσότερα χρήματα. Στη συνέχεια θα αναφερθούμε σε τρία από τα πιο περιζήτητα τηλέφωνα της αγοράς, το Nokia 7110, το Ericsson R320s και το Motorola v2288. Τα πρώτα δύο είναι αυτή τη στιγμή οι κορυφαίες WAP συσκευές, ενώ το Motorola διαθέτει ξεχωριστά χαρακτηριστικά και διατίθεται σε άκρως ικανοποιητική τιμή.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

Πολλοί από εσάς θα σκεφτείτε τι δουλειά έχει σε ένα περιοδικό όπως αυτό που κρατάτε στα χέρια σας η παρουσίαση κινητών τηλεφώνων. Καθώς όμως το πρότυπο αυτό δημιουργήθηκε ως ένα εναλλακτικό Internet, είμαστε υποχρεωμένοι να το παρακολουθούμε. Ούτως ή άλλως, μέσω WAP είναι δυνατόν να παιχτούν παιχνίδια, οπότε είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί και για τη διασκέδασή μας.

Με απλά λόγια, πρόκειται για μία μορφή Internet δημιουργημένη για όλων των ειδών τις ασύρματες συσκευές. Μέσω μίας WAP συμβατής συσκευής, ο χρήστης δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τις τυπικές σελίδες του Internet. Το υλικό στο οποίο μπορεί να σερφάρει είναι διαφορετικό, ωστόσο η εξάπλωση του WAP είναι τέτοια που δύσκολα ο χρήστης θα το βαρεθεί. Οι παρεχόμενες υπηρεσίες είναι πολλές και σταδιακά θα γίνονται περισσότερες. Ακόμα και στην Ελλάδα, η εξάπλωση είναι σημαντική, καθώς αρκετές εταιρίες έχουν αρχίσει να προσφέρουν WAP υπηρεσίες, οι οποίες κατά βάση διατίθενται δωρεάν. Το βασικό πρόβλημα που υφίσταται προς το παρόν είναι, βέβαια, η υψηλή χρέωση, η οποία όμως είναι αρκετά χαμηλότερη από την αντίστοιχη για ομιλία. Για να μπορέσει να χρησιμοποιήσει κάποιος το WAP χρειάζεται ένα WAP κινητό τηλέφωνο και απλώς να είναι ενεργοποιημένη η υπηρεσία DATA. Από εκεί και πέρα έχουν φροντίσει οι ίδιες οι εταιρίες παροχής υπηρεσιών κινητής τηλεφωνίας, δίνοντας την ευκαιρία στους συνδρομητές τους να συνδεθούν με μειωμένη χρέωση και μέσω των δικών τους WAP servers. Ο χρήστης το μόνο που έχει να κάνει είναι να ακολουθήσει τις οδηγίες που δίνει ο παροχέας υπηρεσιών και στη συνέχεια έχει όλο τον κόσμο του WAP στο κινητό του. Πρέπει να επισημάνουμε στους συνδρομητές της Cosmote ότι η συγκεκριμένη εταιρία δεν έχει αρχίσει να παρέχει υπηρεσίες WAP. Ο μοναδικός τρόπος να χρησιμοποιήσει κάποιος το τηλέφωνό του μέσω σύνδεσης Cosmote είναι να έχει ήδη μία συνδρομή σε έναν Internet Provider και να τη χρησιμοποιήσει στο κινητό του. Η χρέωση που έχει ο Cosmote για κλήσεις data είναι ίδια με τις χρεώσεις των δύο άλλων εταιριών (1δρχ./sec), ωστόσο υπάρχει μηνιαίο πάγιο τέλος, κάτι που δεν έχουν η Panafon και η Telestet.

ΟΙ ΣΥΣΚΕΥΕΣ

Τα τρία τηλέφωνα που παρουσιάζονται στις σελίδες αυτές αποτελούν αντιπροσωπευτικό δείγμα της αγοράς. Κυκλοφορούν κι άλλες συσκευές και όσο περνά ο καιρός, ο αριθμός θα μεγαλώνει συνεχώς.

Ericsson R320s

Το R320 είναι το πρώτο WAP τηλέφωνο της εταιρίας. Αν και το είχε παρουσιάσει πολύ καιρό πριν, η διάθεσή του άρχισε το καλοκαίρι. Το τηλέφωνο ακολουθεί έναν εντελώς νέο σχεδιασμό σε σχέση με τα υπόλοιπα μοντέλα της εταιρίας. Είναι σχετικά μεγάλο σε μέγεθος (130x51x20mm με την πολύ λεπτή μπαταρία), ωστόσο ζυγίζει κάτω από 100 γραμμάρια. Είναι ιδιαίτερα λεπτό σε πάχος, ενώ ξεχωρίζει για την εκπληκτική οθόνη του, η οποία ακολουθεί την τεχνολογία που εφαρμόστηκε για πρώτη φορά στο T28s. Η οθόνη διακρίνεται για την ευκρίνειά της, ειδικά σε σκοτεινό περιβάλλον. Διαθέτει μπλε χρώμα και η ανάλυση που χρησιμοποιεί ικανοποιεί τους περισσότερους χρήστες. Πέρα από την ευκρίνεια που προσφέρει η οθόνη, είναι αρκετά μεγάλη σε μέγεθος. Για την ακρίβεια, πρόκειται για τη μεγαλύτερη οθόνη που έχει κατασκευάσει η εταιρία. Διαθέτει πέντε γραμμές, οι οποίες μπορούν να εμφανίζουν αρκετούς χαρακτήρες κειμένου. Η μεγάλη οθόνη είναι κάτι σημαντικό για ένα WAP τηλέφωνο, καθώς μόνο έτσι ο χρήστης είναι σε θέση να αξιοποιεί πλήρως τις παρεχόμενες υπηρεσίες. Το πληκτρολόγιο που διαθέτει το



ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΣΕΛΙΔΕΣ WAP

Εταιρία	WAP διεύθυνση	Περιεχόμενο
Archetypon W@P portal	http://wap.archetypon.gr/index.wml	Portal
Capri Hotel & Edipsos' Health Spas	http://www.capri-sa.gr/wap/	Ενοικιάσεις δωματίων
Κινητή Τηλεφωνία και Τηλεπικοινωνίες	http://www.gsmcom.com/wap/	Portal
MadWap	http://wap.mad.gr	Μουσική
OPEN Services	http://wap.open.gr/index.wml	Portal
Panafon Go w@p	http://gowap.pan.gr/index.wml	Portal
Portfolio WAP Services	http://www.portfolio.gr/wap/	Χρηματιστήριο
Telesis Direct WAP	http://www.telesis-direct.gr/wap/default.asp	Γενικού περιεχομένου
Telestet On Line W@P	http://wap.tnet.gr/home.wml	Portal
WAP@IBOOM	http://wap.iboom.gr	Portal
Wap.gr	http://wap.gr/index.wml	Γενικού περιεχομένου

τηλέφωνο είναι τυπικό. Ωστόσο, πάνω από το γνωστό αριθμητικό πληκτρολόγιο υπάρχουν 4 πλήκτρα, τα οποία είναι αντίστοιχα των cursor keys του πληκτρολογίου. Τα πλήκτρα αυτά χρησιμοποιούνται για τη μετάβαση στο μενού του τηλεφώνου και τη χρήση του, αλλά και για την καλύτερη εκμετάλλευση του WAP περιεχομένου.

Το μενού του τηλεφώνου είναι αρκετά ικανοποιητικό, ενώ όσοι έχουν δει το αντίστοιχο μενού του T28s θα καταλάβουν αμέσως την ομοιότητα. Ο χρήστης πολύ εύκολα μπορεί να ρυθμίσει το τηλέφωνό του χωρίς το παραμικρό πρόβλημα, καθώς τα μενού χαρακτηρίζονται από άψογη διαμόρφωση.

Ως WAP συσκευή το R320s ακολουθεί ρητά τους κανόνες που έχουν θεσπιστεί με το πρότυπο 1,1 του Wap Forum. Ο browser που διαθέτει το τηλέφωνο είναι κατασκευασμένος από την ίδια την εταιρία και δεν προκαλεί το παραμικρό πρόβλημα κατά τη χρήση του. Για τη σύνδεση με τον WAP server, το τηλέφωνο έχει ενσωματωμένο modem, ενώ επίσης, όπως σε κάθε σύγχρονο κορυφαίο τηλέφωνο, δεν του λείπει η θύρα υπερύθρων, η οποία επιτρέπει την επικοινωνία του τηλεφώνου με συμβατές συσκευές. Ως απλή τηλεφωνική συσκευή το R320s διαθέτει πληθώρα χαρακτηριστικών, όπως φωνητική κλήση, φωνητική απάντηση, ηχογράφηση συνομιλίας, αποθήκευση κωδικών και δυνατότητα τηλεφωνικού καταλόγου με χωρητικότητα 99 τηλεφώνων. Τέλος, πρέπει να σημειώσουμε ότι το συγκεκριμένο τηλέφωνο είναι το πρώτο που εγκρίθηκε από το WAP forum ως πλήρως WAP συμβατή συσκευή, διάκριση αρκετά σημαντική.



Nokia 7110

Το Nokia 7110 κυκλοφορεί στην ελληνική αγορά σχεδόν εννέα μήνες, έχοντας κάνει για πρώτη φορά την εμφάνισή του στα τέλη Νοέμβρη. Ωστόσο τα μοντέλα που ήρθαν τότε ήταν λίγα και πολλά από αυτά είχαν σημαντικά προβλήματα. Στο τέλος του Γενάρη, το τηλέφωνο ξεκίνησε να πωλείται πιο εντατικά, ωστόσο ακόμα και τώρα οι ποσότητες δεν είναι αρκετά μεγάλες και είναι δύσκολο για κάποιον να το βρει, χωρίς όμως να είναι ακατόρθωτο.

Το 7110 ξεχωρίζει αμέσως λόγω του ιδιόμορφου σχεδίου του. Αν και στο κάτω μέρος είναι τυπικό σε μέγεθος, προς τα επάνω και από το σημείο όπου αρχίζει η οθόνη, το τηλέφωνο πλαταίνει. Ο λόγος είναι η μεγάλη οθόνη που διαθέτει, η οποία είναι μακράν η μεγαλύτερη που υπάρχει σε κινητό τηλέφωνο αυτή τη στιγμή. Διαθέτει έξι γραμμές, ενώ η ανάλυση που χρησιμοποιείται είναι αρκετά μεγάλη, καθιστώντας τις γραμματοσειρές ευδιάκριτες. Σε συνθήκες χαμηλού φωτισμό το backlight λειτουργεί άψογα, δίνοντας στην οθόνη πρασινωπή όψη. Το αριθμητικό πληκτρολόγιο του τηλεφώνου καλύπτεται από ένα συρόμενο καπάκι, το οποίο μπορεί να ανοίξει είτε χειροκίνητα είτε με τη χρήση ενός πλήκτρου που βρίσκεται στο πίσω μέρος της συσκευής. Το πορτάκι είναι ενεργό, κάτι που σημαίνει ότι μπορούμε να απαντήσουμε σε μια κλήση απλώς κατεβάζοντάς το και να κλείσουμε τη γραμμή όταν το κλείσουμε. Το αριθμητικό πληκτρολόγιο είναι αρκετά εύχρηστο και λειτουργεί όπως τα αντίστοιχα άλλων συσκευών.

Δεύτερο σημείο άξιο αναφοράς του 7110 είναι το Navi-Roller. Πρόκειται για ένα περιστροφικό πλήκτρο, όπως το wheel που συναντάμε σε διάφορα ποντίκια. Εχει πολλαπλές λειτουργίες, καθώς δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να περιηγηθεί με μεγάλη ευκολία το μενού του τηλεφώνου, ενώ πιέζοντάς το ενεργοποιεί την εκάστοτε επιλογή. Οσοι συνηθίσουν τη συγκεκριμένη λειτουργία πολύ δύσκολα θα μπορέσουν να χρησιμοποιήσουν άλλη συσκευή. Η ευκολία που παρέχει με αυτό το πλήκτρο το τηλέφωνο είναι ανεπανάληπτη.

Ως WAP συσκευή λειτουργεί άψογα, αρκεί να διαθέτει την τελευταία έκδοση του software. Λόγω της πολυπλοκότητας της συσκευής, το τηλέφωνο αρχικά είχε πολλά bugs, τα οποία με τον καιρό διορθώνονται αναβαθμίζοντας το software. Αυτό γίνεται πηγαίνοντας τη συσκευή σε ένα Nokia Club. Τα καταστήματα αυτά είναι εξουσιοδοτημένα από τη Nokia και είναι τα μοναδικά που μπορούν να αναβαθμίσουν το software του κινητού. Η ρύθμιση του τηλεφώνου

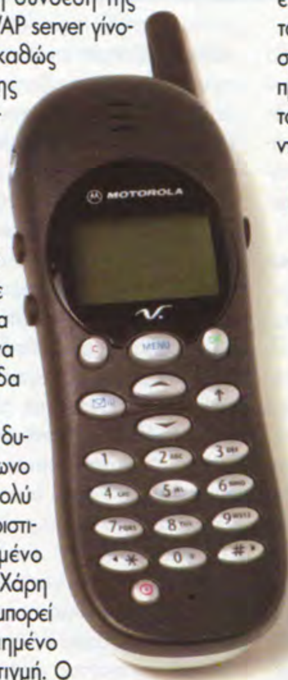
για σύνδεση με κάποιο WAP site γίνεται πολύ εύκολα. Ο browser που διαθέτει το τηλέφωνο είναι κατασκευασμένος από την ίδια τη Nokia και είναι πλήρως συμβατός με το πρότυπο WAP 1,1. Το τηλέφωνο διαθέτει μνήμη cache για αποθήκευση σελίδων και μετέπειτα επεξεργασία τους, όπως ακριβώς γίνεται με τον υπολογιστή μας, όταν βλέπουμε σελίδες off-line. Το ενσωματωμένο modem που διαθέτει μπορεί να λειτουργήσει σε μέγιστη ταχύτητα 14,4Kbps. Πρέπει να σημειώσουμε ότι το τηλέφωνο είναι το πλέον υποστηριζόμενο, καθώς βρίσκεται στην αγορά εδώ και πολύ καιρό. Πέρα από τις δυνατότητες WAP, το τηλέφωνο διαθέτει πλήθος ακόμα λειτουργιών που λύνουν τα χέρια του χρήστη, όπως πλήρες ημερολόγιο με δυνατότητα αποθήκευσης υπενθύμισης ενεργειών, τηλεφωνικό κατάλογο 1.000 ονομάτων και δυνατότητα σύνδεσης με τον υπολογιστή μέσω της θύρας υπερύθρων. Μάλιστα, συνδεόμενο με έναν υπολογιστή, μπορεί να λειτουργήσει και ως modem γι' αυτόν, καθώς στο πακέτο περιλαμβάνεται αντίστοιχος driver. Το 7110 είναι μία καταπληκτική συσκευή που θα σας συναρπάσει.



Motorola v2288

Η Motorola είναι πασίγνωστη στο χώρο των κινητών τηλεφώνων και τα μοντέλα της διακρίνονται για τον ιδιαίτερο σχεδιασμό τους. Το παρόν προϊόν είναι η πιο πρόσφατη δημιουργία της εταιρίας και πρόκειται για ένα τηλέφωνο με πολλά "πρόσωπα". Το σχέδιό του είναι ιδιαίτερα όμορφο, διαθέτει καμπύλες και δείχνει σύγχρονο. Εχει χρώμα μαύρο, με το πίσω μέρος του να διαθέτει ασημί σημεία, και είναι αρκετά ελαφρύ, παρ' όλο που χρησιμοποιεί μπαταρίες Ni-MH. Η Motorola έχει εφοδιάσει το πακέτο με χρωματιστές θήκες, οι οποίες τοποθετούνται εύκολα και αλλάζουν το χρώμα του τηλεφώνου. Οι θήκες αυτές καλύπτουν συγκεκριμένα σημεία της συσκευής. Η οθόνη του v2288 είναι σχετικά μικρή, ειδικά αν συγκριθεί με τις άλλες δύο συσκευές. Η ποιότητά της είναι μέτρια, ωστόσο κατά τη χρήση δεν προξενείται πρόβλημα. Το πληκτρολόγιο της συσκευής έχει καλή αίσθηση και δεν κουράζει. Το μενού του τηλεφώνου ελέγχεται εύκολα από δύο πλήκτρα, ενώ πρέπει να σημειώσουμε ότι η συσκευή διαθέτει δύο τρόπους απεικόνισης του μενού: τον τυπικό, όπου απλώς εμφανίζεται το όνομα κάθε επιλογής, και μέσω εικονιδίων (με τα τελευταία είναι εξαιρετικά πιο εύκολη η ρύθμιση της συσκευής).

Το v2288 είναι συμβατό με το πρότυπο WAP 1.1. Ο browser που διαθέτει ανήκει στη γνωστή εταιρία U.Phone και είναι πλήρως λειτουργικός. Οι ρυθμίσεις για τη σύνδεση της συσκευής σε έναν WAP server γίνονται πολύ εύκολα, καθώς το εγχειρίδιο χρήσης είναι ιδιαίτερα κατατοπιστικό. Υπάρχει επιλογή για αποθήκευση bookmarks, όπως άλλωστε και στα προηγούμενα τηλέφωνα, έτσι ώστε ανά πάσα στιγμή να μπορεί ο χρήστης να συνδεθεί στη σελίδα της αρεσκείας του.



Πέρα από τις WAP δυνατότητες, το τηλέφωνο διαθέτει ακόμα ένα πολύ ενδιαφέρον χαρακτηριστικό: έναν ενσωματωμένο δέκτη ραδιοφώνου. Χάρη σε αυτόν, ο χρήστης μπορεί να ακούει τον αγαπημένο του σταθμό κάθε στιγμή. Ο δέκτης είναι ψηφιακός και ο χρήστης -με τη χρήση δύο πλήκτρων- μπορεί να επιλέξει την αγαπημένη του συχνότητα. Μέσα από τα ακουστικά, που παίζουν το ρόλο του hands free, μπορούμε να ακούμε μουσική με πολύ καλή ποιότητα και ικανοποιητική ένταση. Ετσι, το τηλέφωνο αποκτά άλλο ενδιαφέρον για πολλούς χρήστες, οι οποίοι μέχρι τώρα ήταν υποχρεωμένοι να κουβαλούν μαζί τους δύο συσκευές, ένα walkman και το κινητό τους. Η κίνηση της Motorola είναι πολύ έξυπνη και θα έπρεπε να ακολουθηθεί και από άλλες εταιρίες. Το v2288 αποτελεί μία δελεαστική πρόταση. Διατίθεται σε χαμηλή τιμή, καθώς κοστίζει σχεδόν τα μισά χρήματα σε σχέση με τις δύο προηγούμενες συσκευές. Ετσι, όσοι δεν αναζητούν τις επιπλέον λειτουργίες των δύο άλλων μοντέλων, το v2288 είναι μία άριστη αγορά.



ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η εισχώρηση της κινητής τηλεφωνίας στην ελληνική αγορά έχει φτάσει ήδη το 50%. Βλέποντας αυτά τα νούμερα, καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι αργά η γρήγορα σχεδόν όλοι οι Ελληνες θα διαθέτουν κινητό τηλέφωνο. Οταν φτάσει η ώρα της επιλογής της συσκευής, καλό είναι να προτιμηθεί ένα τηλέφωνο με WAP δυνατότητες. Μπορεί σήμερα η εξάπλωση του προτύπου αυτού να μην είναι τόσο μεγάλη, ωστόσο κάποια στιγμή θα γίνει το μεγάλο μπαμ και τότε το WAP θα είναι απαραίτητο. Καλύτερα να φροντίσετε από τώρα, εφόσον ένα νέο κινητό τηλέφωνο είναι απαραίτητο.

Από τα τρία μοντέλα που παρουσιάσαμε, οι λύσεις της Ericsson και της Nokia απευθύνονται σε ένα περισσότερο απαιτητικό κοινό, που αναζητά κι άλλες λειτουργίες. Το Motorola είναι πιο νεανικό και αρκετά φθηνότερο με αποτέλεσμα να απευθύνεται σε μεγαλύτερο μέρος της αγοράς. Η τελική επιλογή είναι δική σας.

PC

ΠΙΝΑΚΑΣ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ

Κατασκευαστής	Μοντέλο	Διαστάσεις (mm)	Βάρος (gr)	Τύπος μπαταρίας	WAP Browser	Διάθεση	Τιμή (δρχ. + ΦΠΑ)
Ericsson	R320s	130x51x15	100	Li-ION	Ericsson	Ericsson Ελλάς	139.831
Nokia	7110	125x53x24	141	Li-ION	Nokia	Nokia Ελλάς	122.881
Motorola	v2288	-	-	Ni-MH	U.Phone	Motorola	65.200

www.plaisio.gr

ON-LINE

πλαισιο

ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ — ΤΙΜΩΝ ΚΑΙ ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ

ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑ — ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ ΣΑΣ

ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ — ΑΜΕΣΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΤΟΥ ΚΙΝΗΤΟΥ ΣΑΣ

ΦΤΙΑΞΤΕ — ΤΟΝ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ



με 4 μόνο κλικ
η παραγγελία στο γραφείο σας
ΑΥΡΙΟ!

ΑΘΗΝΑ (ΕΞΑΡΧΕΙΑ - ΨΥΧΙΚΟ - ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ / ΓΛΥΦΑΔΑ - ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ - ΣΥΝΤΑΓΜΑ) ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ-ΠΑΤΡΑ-ΗΡΑΚΛΕΙΟ

ΤΗΛ.: 0800-12345, FAX: 0800-67890

PC goes to Hollywood



"Ζίνα" και "Εκτη αίσθηση" στην οθόνη του υπολογιστή σας

Θέλετε να βλέπετε τα αγαπημένα σας τηλεοπτικά σίριαλ και τις καλύτερες κινηματογραφικές ταινίες στον υπολογιστή σας; Αν απαντήσετε "ναι, αλλά πώς;", σίγουρα δεν παρακολουθείτε από κοντά τις εξελίξεις στο χώρο των πολυμέσων ή καλύτερα δεν φαντάζεστε τι μπορείτε να κάνετε με τον υπολογιστή σας εκτός από το να παίζετε Diablo II!

Του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@compupress.gr

Το επαναλαμβάνουμε συχνά, αλλά θα το γράψουμε ακόμη μία φορά: η σύγκλιση έρχεται όλο και πιο κοντά. Αναφερόμαστε στην περίφημη σύγκλιση των τεχνολογιών, η οποία πολύ πιο σύντομα απ' ό,τι φανταζόμαστε θα καταφέρει να μας δώσει μία πολυσυσκευή που θα κάνει τα πάντα ή σχεδόν τα πάντα. Ηδη ο υπολογιστής είναι σε θέση να μεταδίδει τόσο το τηλεοπτικό πρόγραμμα της αρεσκείας σας όσο και την τελευταία κινηματογραφική παραγωγή του Χόλιγουντ!

"ΤΑ ΦΙΛΑΡΑΚΙΑ" ΚΑΙ ΣΤΟ PC

Οταν το 1960 έκανε την εμφάνισή του στη χώρα μας ο πρώτος, πειραματικός σταθμός τηλεόρασης με ισχύ 500W και εμβέλεια 45 χλμ., κανείς δεν μπορούσε να φανταστεί τη διείσδυση της τηλεόρασης στα ελληνικά νοικοκυριά. Ο πομπός εκείνος είχε εγκατασταθεί στο χώρο της Διεθνούς Εκθεσης Θεσσαλονίκης και λειτούργησε για μόλις 22 ημέρες. Σήμερα, σαράντα χρόνια αργότερα, η "τιβί" έχει κυριεύσει τα πάντα και σύμφωνα με το πνεύμα της εποχής, που θέλει την τεχνολογία να μικραίνει διαρκώς τον απαιτούμενο όγκο των συσκευών, έχει μπει πια και στον υπολογιστή με τη μορφή μιας ακόμη κάρτας, όπως αυτές των γραφικών και του ήχου.

ΠΩΣ ΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΤΟ ΣΗΜΑ;

Ας δούμε στο σημείο αυτό λίγα τεχνικά στοιχεία. Η λήψη όλων των διαθέσιμων τηλεοπτικών σταθμών μέσω του δέκτη της κάρτας σας είναι αναλογική. Το σύστημα κωδικοποίησης και εκπομπής που χρησιμοποιείται εδώ και χρόνια είναι το PAL [ακρωνύμιο του όρου Phase Alternation Line (Γραμμή Μεταβαλλόμενης Φάσης)]. Το σύστημα PAL ξεκίνησε ως ένα ασπρόμαυρο σύστημα, στο οποίο αργότερα προστέθηκε χρώμα και teletext και πολύ αργότερα μετεξελίχθηκε στο PAL Plus, το οποίο είναι συμβατό με το PAL, προσφέροντας υψηλής ποιότητας εικόνα σε διαστάσεις 16:9 σε όσες κάρτες το υποστηρίζουν.

Τα τελευταία χρόνια ο περιορισμός του εύρους των συχνοτήτων κατά την αναλογική εκπομπή οδήγησε στην αναζήτηση νέων μεθόδων με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας.

Η αρχή λειτουργίας της ψηφιακής τηλεόρασης είναι απλή: Καταρχήν, το τηλεοπτικό σήμα συμπιέζεται ψηφιακά στο κέντρο εκπομπής (στον τηλεοπτικό σταθμό, απ' όπου και εκπέμπεται) και μεταδίδεται σε μορφή που καταλαμβάνει μόλις το 1/10 του φάσματος σε σχέση με το αναλογικό PAL.

Ως προς το σύστημα της συμπίεσης αυτής, πρόκειται για το γνωστό και από το χώρο των υπολογιστών MPEG-2, το οποίο εξάλλου χρησιμοποιείται και στα DVDs. Το σύστημα αυτό παρέχει ήχο και εικόνα υψηλής ποιότητας σε σχέση με τα διάφορα αναλογικά συστήματα του παρελθόντος. Με δεδομένο το γεγονός της πολύ αυξημένης ζήτησης σε συχνότητες λόγω των πολλών ασύρματων εφαρμογών της εποχής μας, με πρώτη και... καλύτερη την κινητή τηλεφωνία, η αποσυμφόρηση που επιτυγχάνεται με τον τρόπο αυτό στις ραδιοσυχνότητες, αλλά και τα υψηλά έσοδα που αυτό θα αποφέρει στις δημόσιες αρχές χορήγησης αδειών (ας μην ξεχνάμε, αγαπητοί φίλοι, πως το χρήμα παίζει σημαντικό ρόλο, πάντα και παντού) είναι δύο στοιχεία που εκτιμώνται ιδιαίτερα. Για το λόγο αυτόν σιγά σιγά η τηλεόραση σε ολόκληρο τον κόσμο γίνεται ψηφιακή και προς τα εκεί θα κινηθούν και οι κατασκευαστές καρτών λήψης τηλεοπτικού σήματος για PC το προσεχές χρονικό διάστημα.

Πρέπει να τονιστεί πως με τη χρήση της νέας ψηφιακής τεχνολογίας τα μέχρι σήμερα εκνευριστικά προβλήματα λήψης του τηλεοπτικού σήματος (χιόνια, παρεμβολές, παράσιτα κ.λπ.) θα πάψουν να υφίστανται.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ

Για να αποκτήσετε κι εσείς τη δυνατότητα παρακολούθησης των αγαπημένων σας τηλεοπτικών σειρών στην οθόνη του υπολογιστή σας δεν απαιτείται παρά να αγοράσετε μία κάρτα λήψης τηλεοπτικού σήματος και να διαθέτετε κάρτα ήχου στον υπολογιστή σας. Κατόπιν, τοποθετείτε την κάρτα στην αντίστοιχη υποδοχή του υπολογιστή (αν δεν το έχετε ξανακάνει, ζητήστε τη βοήθεια ενός τεχνικού) και συνδέστε με ένα (ομοαξονικό) καλώδιο την κεραία της τηλεόρασής σας με την κάρτα. Εναλλακτικά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και μικρή (εσωτερική) κεραία.

Ας δούμε τώρα ορισμένα βασικά βήματα, που πρέπει να ακολουθήσετε κατά την εγκατάσταση μιας κάρτας TV:

1) Σβήνετε τον υπολογιστή, καθώς και όλες τις άλλες, περιφερειακές συσκευές, αλλά αφήνετε το καλώδιο τροφοδοσίας του υπολογιστή στην πρίζα, έτσι ώστε το σύστημα να παραμένει γειωμένο.

2) Αγγίζετε ένα μεταλλικό σημείο του υπολογιστή, έτσι ώστε να αποφορτίσετε τον εαυτό σας από τον στατικό ηλεκτρισμό, ο οποίος μπορεί να αποβεί μοιραίος για τα κυκλώματα των καρτών του.

3) Με το κατάλληλο κατσαβίδι ανοίγετε προσεκτικά το κουτί του υπολογιστή, φυλάσσοντας στην άκρη τις βίδες που βγάλατε.

4) Με τη χρήση του κατσαβιδιού απομακρύνετε προσεκτικά το μεταλλικό έλασμα, που καλύπτει μία κενή θέση του mainboard.

5) Εγκαθιστάτε την κάρτα TV στην κενή θέση, σπρώχνοντάς την προσεκτικά, ώστε να τοποθετηθεί κανονικά στη θέση της.

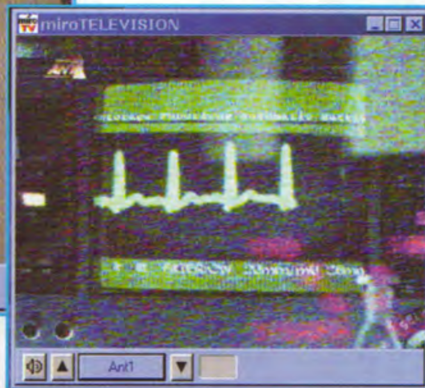
6) Βιδώνετε την κάρτα γραφικών, χρησιμοποιώντας τη βίδα που προηγουμένως στήριζε το μεταλλικό έλασμα που αφαιρέσατε.

7) Κλείνετε προσεκτικά το κουτί του υπολογιστή, προσέχοντας να χρησιμοποιήσετε όλες τις βίδες που είχατε προηγουμένως αφαιρέσει.

8) Συνδέετε το καλώδιο που έρχεται από την εξωτερική ή την εσωτερική κεραία λήψης τηλεοπτικού σήματος που διαθέτετε.

9) Ανοίγετε τον υπολογιστή, καθώς και τις





Στιγμιότυπα από τους τηλεοπτικούς σταθμούς NET και ANT1, τα οποία πάρθηκαν από την οθόνη υπολογιστή εφοδιασμένου με κάρτα λήψης τηλεοπτικού σήματος Miro TV.

άλλες περιφερειακές συσκευές που συνδέονται με αυτόν και τρέχετε το πρόγραμμα εγκατάστασης της κάρτας με τους κατάλληλους οδηγούς (drivers) από τις δισκέτες, οι οποίες απαραίτητα πρέπει να δίνονται μαζί με την αγορά της.

ΤΙ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ

Ας δούμε, τέλος, ορισμένα μοντέλα καρτών λήψης τηλεοπτικού σήματος, τα οποία κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά. Οι τιμές τους ξεκινούν από 25.000 δρχ. και αυξάνονται ανάλογα με την ποιότητα του δέκτη και τις δυνατότητες που προσφέρει.

Hauppauge Win DVB-S Satellite

Τηλεοπτικός δέκτης ο οποίος είναι σε θέση να λάβει, αποκωδικοποιήσει και μεταδώσει ψηφιακό τηλεοπτικό και ραδιοφωνικό σήμα στο PC σας. Παρέχει δυνατότητα σύνδεσης με δορυφορικό Internet Provider με transfer rate 400KB/sec, καθώς και δυνατότητα σύλληψης δορυφορικού σήματος σε μορφή Mpeg-2.

Hauppauge Win-TV Go

Τηλεοπτικός δέκτης υψηλής ποιότητας και ευκρίνειας, ο οποίος εμφανίζει πλαίσιο τηλεόρασης στην οθόνη του υπολογιστή σας με ανάλυση 1.600x1.200pixels, ενώ επιπλέον διαθέτει ρυθμιζόμενο παράθυρο, δυνατότητα σύλληψης εικόνας από βίντεο ή εξωτερική συσκευή.

Hauppauge Win-TV-Primio-FM

Τηλεοπτικός αλλά και ραδιοφωνικός (μονοφωνικός) δέκτης υψηλής ποιότητας και ευκρίνειας, με δυνατότητα εμφάνισης πλαισίου τηλεόρασης στην οθόνη του υπολογιστή σας σε ανάλυση 1.600x1.200pixels, ρυθμιζόμενο σε διαστάσεις παράθυρο, καθώς και δυνατότητα σύλληψης εικόνας από βίντεο ή εξωτερική συσκευή. Στη συσκευασία θα βρείτε επίσης τηλεχειριστήριο!

Hauppauge Win-TV-Radio USB

Τηλεοπτικός και ραδιοφωνικός δέκτης υψηλής ποιότητας και ευκρίνειας. Συνδέεται με το PC στη θύρα USB, εμφανίζει πλαίσιο τηλεόρασης στην οθόνη του υπολογιστή σας σε ανάλυση 1.600x1.200pixels, διαθέτει ρυθμιζόμενο παράθυρο και μπορεί να πραγματοποιήσει σύλληψη εικόνας από βίντεο ή άλλη εξωτερική συσκευή τηλεοπτικού σήματος.


DVD FORUM

Welcome to the DVD Forum
Last updated September 6, 2000

what's new

DVD Forum

The DVD Forum is an international association of hardware manufacturers, software firms and other users of Digital Versatile Discs (the "DVD Format"), created for the purpose of exchanging and disseminating ideas and information about the DVD Format and its technical capabilities, improvements and innovations.

DVD Forum works to promote broad acceptance of DVD products on a worldwide basis, across entertainment, consumer electronics and IT industries. .

Membership is open to any corporation or organization which is, or will be, engaged in research, development and/or manufacturing of any DVD products, and any software firms and other users of the DVD products that are interested in developing and improving the DVD Format. Forum Members shall not be required to support the DVD Format to the exclusion of other formats.

The DVD Forum was initially comprised of 10 companies under the name of DVD Consortium (please see: DVD Founding Companies). Membership is now about 230 companies.

What does the Forum do?

(1) Define DVD Format specification (see DVD Format & Logo Licensing)
(2) Publishes reference material and newsletters for members
(3) Publish DVD Format Books (through DVD Format/Logo Licensing Corporation)
(4) License DVD Format/Logo (through DVD

Search

DVD Book Subscribers Only

* Verification News is available only to DVD Book Holders, accessible by password.

DVD Primer

This Primer is designed as a quick introduction to many basic facts about DVD.

DVD Forum European Conference Set for Nov. 2-3

The DVD Forum has announced that its European Conference this year will be held on Nov. 2-3 in Barcelona's Hilton Hotel. For further details, click here.

DVD Forum U.S. Conference Set for Oct. 4

DVD Forum's U.S. Conference 2000, including an exhibit of the latest DVD products, will be held Oct. 4 in Phoenix, Ariz. For further details, click here.

DVD Format/Logo Licensing Unit Opens Website

The DVD Format/Logo Licensing Corporation (DVD FLLC), the official licensor for rights to use DVD formats and logos, has opened its own Website [http://www.dvdfllc.co.jp].

DVD FLLC is a joint venture of the ten companies that originated the DVD formats. In addition to DVD format and logo licensing, the group handles production, maintenance, issuance of DVD Format Books, trademark registration and maintenance for DVD Logos, verification related activities and polices pirate manufacturers, non-compliant products and incorrect usage of DVD Logos.

Latest DVD News

- New "DVD MULTI" Plan Will Assure Product Compatibility (June 27, 2000)
- DVD Forum Starts DVD-R for Authoring Format Verification (August 25, 2000)

MEDIA REPORTERS:

www.dvdforum.org: Στο site αυτό μπορείτε να ενημερωθείτε επίσημα για ό,τι έχει σχέση με τα προϊόντα και τις τεχνολογίες που αφορούν στο DVD.

Hauppauge Win-TV PCI

Τηλεοπτικός και ραδιοφωνικός (στερεοφωνικός) δέκτης υψηλής ποιότητας και ευκρίνειας με πλούσιες δυνατότητες: εμφάνιση τηλεόρασης στην οθόνη του υπολογιστή σε ανάλυση 1.600x1.200pixels, ρυθμιζόμενο σε διαστάσεις παράθυρο, σύλληψη εικόνας από βίντεο ή άλλη εξωτερική συσκευή. Η κάρτα είναι τύπου PCI και παρέχει επιπλέον τη δυνατότητα λήψης Teletext. Στη συσκευασία συμπεριλαμβάνεται τηλεχειριστήριο.

Hauppauge Win-TV Theater

Τηλεοπτικός και ραδιοφωνικός δέκτης υψηλής ποιότητας και ευκρίνειας. Εμφανίζει πλαίσιο τηλεόρασης στην οθόνη του υπολογιστή σε ανάλυση 1.600x1.200pixels, διαθέτει ρυθμιζόμενο σε διαστάσεις παράθυρο και είναι σε θέση να συλλάβει εικόνα από βίντεο ή άλλη εξωτερική συσκευή.

Πρόκειται για κάρτα που συνδέεται σε PCI θύρα και έχει επιπλέον δυνατότητα λήψης Teletext, Dolby Pro-Logic, ενώ διαθέτει και τηλεχειριστήριο!

Hauppauge Win-TV USB

Ακόμη ένας τηλεοπτικός δέκτης υψηλής ποιότητας και ευκρίνειας, που συνδέεται σε θύρα τύπου USB, διαθέτει δυνατότητα εμφάνισης πλαισίου τηλεόρασης στην οθόνη του υπολογιστή σας σε ανάλυση 1.600x1.200pixels και επιπλέον ρυθμιζόμενο σε διαστάσεις παράθυρο. Ακόμη μπορεί να συλλάβει εικόνα από βίντεο ή άλλη εξωτερική συσκευή.

Life View TV USB

Και κάτι λίγο διαφορετικό. Πρόκειται για δέκτη τηλεόρασης αλλά και βίντεο, με 125 κανάλια TV, υποστήριξη NTSC, PAL και SECAM, Full Motion Capture, μέγιστη ανάλυση 640x480 Video input - Composite (RCA), S-Video (SVHS). Συνδέεται στη θύρα τύπου USB, διαθέτει φορητή κεραία και συνοδεύεται από τα Microsoft NetMeeting και Cyberlink VideoLive Mail. Καλή επιλογή!

Pinnacle PC-TV Rave

Δέκτης τηλεόρασης με πολλές δυνατότητες, υψηλή ποιότητα εικόνας, υποστήριξη πρόσβασης στο Teletext των τηλεοπτικών σταθμών και εγγραφής από TV, κάμερα ή βίντεο στο σκληρό δίσκο! Παρέχεται η δυνατότητα υψηλής ποιότητας screen capture μέσω διασύνδεσης TWAIN. Μαζί δίνεται και το λογισμικό Video Phone.

DVD: ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

ON-LINE ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

The Digital Shop: www.digitalshop.gr
DVD Hellas: dvdhellas.homepge.com
Laser Corner: www.lasercorner.com
Laser Land: www.lzexperience.com

ΔΙΕΘΝΗ

Access DVD: www.accessdvd.com
Amazon DVD: www.amazon.com
Canyon Street: canyon.solexine.fr
CD Banzai: www.cdbanzai.com
CD Realm: www.cdrealm.ch
Digitainment Online: www.laserviews.com
DiscShop: www.discshop.com
DVD All Star: www.allstardvd.com
DVD Alliance: www.dvd.ru
DVD Direct: www.dvdirect.net
DVD Domain: www.dvddomain.com
DVD Empire: www.dvdempire.com
DVD Express: www.dvdexpress.com
DVD Italia: dvd.euroframe.it
DVD Now in Europe: www.twi.ch
DVD One Stop: www.dvd-onestop.com
DVD Region 2: www.dvdregion2.com
DVD Welt: dvdwelt.de
DVD World: www.dvdworld.co.uk
DVD Zone 2: www.dvdzone2.com
DVDnet: www.dvdnet.co.uk
DVDstreet: www.dvdstreet.infront.co.uk
Exclusive Media Trading: www.emt.at
Ken Cranes: www.kencranes.com
Laser Visions Direct: www.lvd.com
LaserDisc Division: www.laserdiscdivision.com
Laserdisque Service: www.laserdisque.ch
LaserFink: www.laserfink.com
LiquiData: www.liquidata.com
Mega DVD: www.megadvd.com
RoDisc: www.rodisc.nl
UK DVD Store: www.dvd-store.co.uk
Universe of Entertainment: www.uoe.ch
Video Online Express: www.videoexpress.com
Video X-Press: www.videoxpress.com

ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ ΕΤΑΙΡΕΙΩΝ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΑΙΝΙΩΝ

Audio Visual (Buena Vista, Disney, Hollywood Pictures, MGM, Touchstone, Warner): 01-6668802
Videosonic: 01-9242200
Προοπτική (Columbia/Tristar, Universal): 01-3844544

ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΕΣ ΖΩΝΕΣ

0: Διεθνής ζώνη
1: ΗΠΑ, Καναδάς
2: Ευρώπη, Αίγυπτος, Ιαπωνία, Μέση Ανατολή, Νότια Αφρική, Τουρκία
3: Ινδονησία, Ν. Κορέα, Σιγκαπούρη, Φιλιππίνες
4: Κεντρική και Νότια Αμερική, Ωκεανία
5: Αφρική (εκτός χωρών ζώνης 2), Β. Κορέα, Ινδία και γειτονικά κράτη, Ρωσία και πρώην Σοβιετικές Δημοκρατίες
6: Κίνα

Pinnacle Studio PC-TV

Μία λύση που διαφέρει λίγο από τις άλλες: τηλεόραση στο PC σας αλλά και μοντάζ των αγαπημένων σας home videos! Στη συσκευασία περιλαμβάνεται τηλεχειριστήριο.

ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΝΙ ΣΤΟ DVD

Εκατό χρόνια πριν, στην αυγή του 20ού αιώνα, οι Γάλλοι αδελφοί Λιμιέρ πραγματοποιούσαν το πρώτο κινηματογραφικό γύρισμα στον κόσμο. Εστησαν απλώς μία υποτυπώδη κάμερα και "τράβηξαν" τους εργάτες που έβγαιναν από το εργοστάσιο κατά τη λήξη της βάρδιας τους. Ο κινηματογράφος πέρασε από τότε από πολλά στάδια (ομιλών, χρώμα, σινεμασκόπ κ.λπ.) και γνώρισε πολλές δόξες.

Πριν από 5 χρόνια και ύστερα από πολύχρονες έρευνες ανακοινώθηκε ένα νέο προϊόν, το οποίο έμελλε να προσφέρει το ψηφιακό όχημα για την είσοδο του κινηματογράφου αρχικά στο σαλόνι και κατόπιν και στον υπολογιστή μας. Το όνομά του ήταν Digital Versatile Disc (DVD).

Εδώ και αρκετά χρόνια δεν είχε έννοια να αγοράσει κάποιος καινούριο υπολογιστή χωρίς αυτός να διαθέτει οδηγό ανάγνωσης CD-ROM. Τους τελευταίους μήνες η κατάσταση έχει αλλάξει... προς το καλύτερο, αφού η συνεχής μείωση των τιμών στις συσκευές DVD-ROM έχει οδηγήσει πολλούς κατασκευαστές να συμπεριλαμβάνουν στο κουτί και οδηγό ανάγνωσης DVD-ROM.

> **Ο υπολογιστής του μέλλοντος (των επόμενων μηνών δηλαδή!) θα μας προσφέρει τεράστια ποικιλία σε εκπομπές και ταινίες.**

ΤΕΧΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Ας θυμηθούμε στο σημείο αυτό λίγα στοιχεία για την κατασκευή τόσο της ίδιας της συσκευής ανάγνωσης DVD-ROM όσο και του μέσου, δηλαδή του συμπαγούς δίσκου ή, όπως επικράτησε να ονομάζεται στα ελληνικά, του οπτικού δίσκου (DVD-ROM).

Κάθε δίσκος DVD-ROM, διαμέτρου 12 εκατοστών (ή 4,75 ιντσών περίπου), είναι φτιαγμένος από γυαλί ή πλαστικό (καθαρό πολυανθρακικό υλικό). Η επάνω πλευρά του (τυπώνονται και τα γράμματα) είναι καλυμμένη από ένα λεπτότατο φύλλο χρυσού, ενώ η κάτω πλευρά (τη διαβάζει η ακτίνα laser) είναι καλυμμένη από ένα λεπτότατο φύλλο αλουμινίου, το οποίο της προσδίδει μία ιδιαίτερη αντανακλαστικότητα. Αυτό με τη σειρά του καλύπτεται από ένα αντιοξειδωτικό στρώμα ειδικού πλαστικού, το οποίο μπορεί να διατηρήσει την αντανακλαστικότητα του αλουμινίου.

Το δισκάκι DVD, μετά την εγγραφή του, τη συσκευασία και τη διανομή του στα καταστήματα, φτάνει στο σπίτι μας, όπου τοποθετείται στην κατάλληλη συσκευή ανάγνωσης οπτικών δίσκων (οδηγός DVD-ROM). Η συσκευή αυτή μπορεί να είναι εσωτερική, δηλαδή να προορίζεται για το εσωτερικό του υπολογιστή, καταλαμβάνοντας ένα κενό φατνίο 5,25 ιντσών, ή εξωτερική (περιφερειακή συσκευή), οπότε τοποθετείται έξω από τον υπολογιστή, σε κάποια κοντινή θέση, ίσως και πάνω στο κουτί της κεντρικής μονάδας του. Το προφανές πλεονέκτη-



Δεν πρόκειται για τηλεόραση στο PC αλλά... θα μπορούσε: Εκατοντάδες κάμερες μεταδίδουν κάθε στιγμή διάφορες εικόνες από τοπία, σπίτια και ανθρώπους, ζωντανά μέσω Internet!





Ταινίες όπως αυτές και χιλιάδες άλλες μπορείτε πια να δείτε στην οθόνη του υπολογιστή σας με τη βοήθεια ενός DVD-ROM.

μα της εσωτερικής συσκευής είναι η εξοικονόμηση πολύτιμου χώρου. Αν τέτοιο πρόβλημα δεν υφίσταται, συνιστάται η αγορά μιας εξωτερικής συσκευής, η οποία, παρά το κάπως αυξημένο κόστος της, αποτελεί καλύτερη λύση διότι ελέγχεται καλύτερα, ενώ μπορεί να μεταφερθεί και να τοποθετηθεί ακόμη και σε άλλον υπολογιστή. Σήμερα, πάντως, σπάνια θα συναντήσετε εξωτερική συσκευή DVD-ROM.

Οι συσκευές ανάγνωσης συνδέονται στον υπολογιστή με τη βοήθεια ειδικού ελεγκτή (controller), ή της (απαραίτητης έτσι κι αλλιώς) κάρτας ήχου, ή ακόμη (στη χειρότερη περίπτωση) της παράλληλης πόρτας του υπολογιστή. Επίσης, είναι δυνατή η σύνδεση κατευθείαν στη θέση του δεύτερου σκληρού δίσκου του υπολογιστή (για τις συσκευές IDE CD Drives ή Enhanced IDE-CD Drives ή ATAPI), ενώ υπάρχει και η δυνατότητα αξιοποίησης του, ακριβότερου σε κόστος, πρωτοκόλλου SCSI (Small Computer Systems Interface) (Fast SCSI-2), το οποίο σήμερα πια, μετά την προτυποποίησή του, προσφέρει ευκολία και κυρίως αξιοπιστία κατά τη μεταφορά των δεδομένων και στα PCs, ύστερα από μία επιτυχημένη πορεία ετών στους υπολογιστές Macintosh. Το πρωτόκολλο αυτό απαιτεί βέβαια την απόκτηση μίας ειδικής κάρτας SCSI, η οποία φυσικά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για πολλές άλλες συσκευές ίδιας τεχνολογίας που θέλουμε να συνδέσουμε στον υπολογιστή. Πάντως, πρέπει να σημειώσουμε πως μερικές κάρτες ήχου έχουν ενσωματωμένο ελεγκτή SCSI, γεγονός που μειώνει σημαντικά το κόστος.

Συμπερασματικά, αν δεν σκοπεύετε να εφοδιάσετε το υπολογιστικό σας σύστημα με πολλές ακόμη πρόσθετες συσκευές, οπότε το πρωτόκολλο SCSI θα σας βόλευε πάρα πολύ, σας προτείνουμε τη λύση Enhanced IDE, η οποία σήμερα κυριαρχεί στην αγορά.

Εκτός από πρωτόκολλο σύνδεσης, πριν από την αγορά μίας συσκευής ανάγνωσης DVD-ROM πρέπει να προσέξετε ιδιαίτερα ακόμη δύο χαρακτηριστικά: την ταχύτητά του και τη συμβατότητά του. Ως ταχύτητα ενός DVD-ROM ορίζουμε το πόσο γρήγορα μπορεί αυτό να μεταφέρει τα δεδομένα από το δίσκο στον υπολογιστή μας. Ανάλογα, λοιπόν, με την ταχύτητα ανάγνωσης και με βάση την ταχύτητα 150kbytes/sec (την ταχύτητα ενός CD Player ήχου) οι συσκευές DVD-ROM διακρίνονται σε εξαπλής έως δωδεκαπλής ταχύτητας.

Ως προς τη συμβατότητα, πρέπει να σιγουρευτείτε ότι η συσκευή που πρόκειται να αγοράσετε είναι συμβατή με όλα τα σημερινά πρότυπα ανάγνωσης CD-ROM: απλά CD-ROMs, CD-ROM Multisession, Photo-CDs κ.λπ.

Τέλος, μην ξεχνάτε πως κάποιες συσκευές απαιτούν και κάρτα συμπίεσης, ενώ άλλες όχι. Οι διαφορές στην ποιότητα είναι σήμερα μικρές και ίσως μία δοκιμή, προτού αγοράσετε, να ήταν η καλύτερη λύση.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ

Ας δούμε τα βήματα για την εγκατάσταση μίας εσωτερικής συσκευής DVD-ROM Enhanced IDE:

1) Σβήνετε τον υπολογιστή.

2) Με το κατάλληλο κατσαβίδι ανοίγετε με προσοχή το κουτί του υπολογιστή, φυλάσσοντας στην άκρη τις βίδες που βγάλατε.

3) Εγκαθιστάτε τη συσκευή σε ένα κενό φατνίο 5,25 του κουτιού του υπολογιστή σας, χρησιμοποιώντας τις ειδικές βίδες που πρέπει να βρίσκονται στη συσκευασία της συσκευής. Ισως χρειαστεί κάποια αναδιάταξη του σκληρού δίσκου ή του Floppy Disc Drive μέσα στο κουτί, ώστε η εγκατάσταση του DVD-ROM να πραγματοποιηθεί απρόσκοπτα.

4) Συνδέετε το καλώδιο λειτουργίας της συσκευής στην αντίστοιχη υποδοχή του mainboard του υπολογιστή, αφού πρώτα συμβουλευτείτε τα εγχειρίδια οδηγιών του DVD-ROM και της πλακέτας.

5) Συνδέετε ένα καλώδιο τροφοδοσίας, που προέρχεται από το τροφοδοτικού του υπολογιστή στην αντίστοιχη υποδοχή του DVD-ROM.

6) Κλείνετε προσεκτικά το κουτί του υπολογιστή, προσέχοντας να χρησιμοποιήσετε όλες τις βίδες.

7) Ανοίγετε τον υπολογιστή [ίσως χρειαστεί να τρέξετε το πρόγραμμα εγκατάστασης της συσκευής με τους κατάλληλους οδηγούς (drivers) από τις δισκέτες, οι οποίες απαραίτητα πρέπει να δίνονται μαζί με τη συσκευή].

ΟΡΙΣΜΕΝΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

ASUS 8X, 40X

Σύνδεση: EIDE/ATAPI
Ταχύτητα Ανάγνωσης (DVD): 8x
Ταχύτητα Ανάγνωσης (CD): 40x
Max Ρυθμός Μεταφοράς Δεδομένων (DVD): 10.800KB/s
Max Ρυθμός Μεταφοράς Δεδομένων (CD): 6.000KB/s
Buffer: 256KB
Κάρτα Αποκωδικοποίησης: Οχι

CREATIVE PC-DVD ENCORE 12X

Σύνδεση: EIDE/ATAPI
Ταχύτητα Ανάγνωσης (DVD): 12x
Ταχύτητα Ανάγνωσης (CD): 40x
Max Ρυθμός Μεταφοράς Δεδομένων (DVD): 21.600KB/s
Max Ρυθμός Μεταφοράς Δεδομένων (CD): 6.000KB/s
Buffer: 512KB
Κάρτα Αποκωδικοποίησης: Οχι
Διαθέτει τεχνολογία Dxr

HITACHI GD7000

Σύνδεση: EIDE/ATAPI
Ταχύτητα Ανάγνωσης (DVD): 8x
Ταχύτητα Ανάγνωσης (CD): 40x
Max Ρυθμός Μεταφοράς Δεδομένων (DVD): 10.800KB/s



Στο site της Pinnacle Systems (www.pinnaclesys.com), όπως και σε αυτά άλλων εταιρειών που δραστηριοποιούνται στο χώρο των καρτών λήψης τηλεοπτικού σήματος για PC, θα βρείτε πολλές πληροφορίες και προϊόντα για να διαλέξετε.



Ενα από τα πληρέστερα Web sites για on-line αγορές DVDs είναι σίγουρα το express.com. Θα βρείτε τα πάντα. Προσοχή, όμως, διότι αυτή την περίοδο το δολάριο έχει ξεπεράσει τις 400 δρχ.!

Max Ρυθμός Μεταφοράς Δεδομένων (CD): 6.000 KB/s
Buffer: 128KB
Κάρτα Αποκωδικοποίησης: Οχι

NEC 5700 12X, 40X
Σύνδεση: EIDE/ATAPI
Ταχύτητα Ανάγνωσης (DVD): 12x
Ταχύτητα Ανάγνωσης (CD): 40x
Max Ρυθμός Μεταφοράς Δεδομένων (DVD): 16.200 KB/s
Max Ρυθμός Μεταφοράς Δεδομένων (CD): 6.000 KB/s
Buffer: 128KB
Κάρτα Αποκωδικοποίησης: Οχι

PIONEER 105S 16X, 40X
Σύνδεση: EIDE/ATAPI
Ταχύτητα Ανάγνωσης (DVD): 16x
Ταχύτητα Ανάγνωσης (CD): 40x
Max Ρυθμός Μεταφοράς Δεδομένων (DVD): 21.600KB/s
Max Ρυθμός Μεταφοράς Δεδομένων (CD): 6.000KB/s
Buffer: 512KB
Κάρτα Αποκωδικοποίησης: Οχι

TOSHIBA SD-M1402 12X, 40X
Σύνδεση: EIDE/ATAPI
Ταχύτητα Ανάγνωσης (DVD): 12x
Ταχύτητα Ανάγνωσης (CD): 40x
Max Ρυθμός Μεταφοράς Δεδομένων (DVD): 16.200KB/s
Max Ρυθμός Μεταφοράς Δεδομένων (CD): 6.000KB/s
Buffer: 128KB

Η ΖΩΗ ΣΑΣ... LIVE ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ!

Αν η παρακολούθηση των αγαπημένων σας τηλεοπτικών προγραμμάτων στον υπολογιστή είναι πια εύκολη υπόθεση, για την οποία δεν χρειάζεται και πολλή σκέψη, δεν συμβαίνει το ίδιο και για την παρακολούθηση της ίδιας μας της ζωής, η οποία όχι μόνο γίνεται, αλλά και μεταδίδεται ζωντανά μέσω τόσο τηλεόρασης όσο και Internet! Εδώ και λίγους μήνες όλο και περισσότερο κόσμο απασχολεί το θέμα της -ακόμη τουλάχιστον, μη κρυφής- παρακολούθησης, όπως αυτή παίρνει σάρκα και οστά μέσω τηλεοπτικών εκπομπών τύπου "Ο Μεγάλος Αδελφός". Η αρχή έγινε από τη Γερμανία, όπου δέκα άνθρωποι, ξένοι μεταξύ τους, κλείστηκαν επί δύο μήνες σε ένα σπίτι και "υποχρεώθηκαν" να συγκατοικήσουν. Ο λόγος: παρακολουθούνταν συνεχώς, επί 24 ώρες το εικοσιτετράωρο, από κάμερες οι οποίες είχαν εγκατασταθεί σε όλα τα δωμάτια του σπιτιού -και στο μπάνιο!- και ένα ωραίο, σφιχτά μονταρισμένο τηλεοπτικό πρόγραμμα από την παραμονή τους εκεί ήταν κάθε εβδομάδα έτοιμο προς μετάδοση από γερμανικό ιδιωτικό τηλεοπτικό δίκτυο, ενώ τα πάντα μεταδίδονταν ζωντανά μέσω Internet. Οι ακροαματικότητες έφτασαν στα ύψη, το ίδιο όμως και οι αντιδράσεις πολλών στη Γερμανία. Στη γειτονική Ολλανδία μάλιστα, στην αντίστοιχη τηλεοπτική εκπομπή, ο Μπαρτ Σπρινγκ, νικητής του "παιχνιδιού", δεν δίστασε να κάνει έρωτα με την αγαπημένη του Ζαμπίνε, την οποία γνώρισε κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων, live, στην ολλανδική τηλεόραση. Τέλος, στην Ισπανία έντεκα εκατομμύρια άνθρωποι παρακολουθούσαν κάθε εβδομάδα τον "Μεγάλο Αδελφό" και το ζευγάρι που έμεινε τελευταίο, ο Ισραέλ και η Σίλβια, δεν προλαβαίνουν τώρα να απαντούν σε χιλιάδες γράμματα θαυμαστών και να συμμετέχουν σε τηλεοπτικές εκπομπές. Βέβαια, στις ανωτέρω περιπτώσεις δεν μιλάμε για κρυφή κατασκοπία, αλλά αντίθετα για "ολοφάνερες" περιπτώσεις στις οποίες το κοινό απαντά με εκπληκτικά ποσοστά τηλεθέασης και...καταρρεύσεις στους servers που μεταδίδουν ζωντανά παρόμοια σόου στο Internet. Ωστόσο, ποιος είπε ότι η κοινή γνώμη έχει πάντα δίκιο;

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ...

Πώς θα εξελιχθεί το μέλλον; Κανείς δεν ξέρει, θα λέγαμε αν θέλαμε να σας ξεγελάσουμε! Οχι ότι ξέρουμε, αλλά να... φανταζόμαστε.

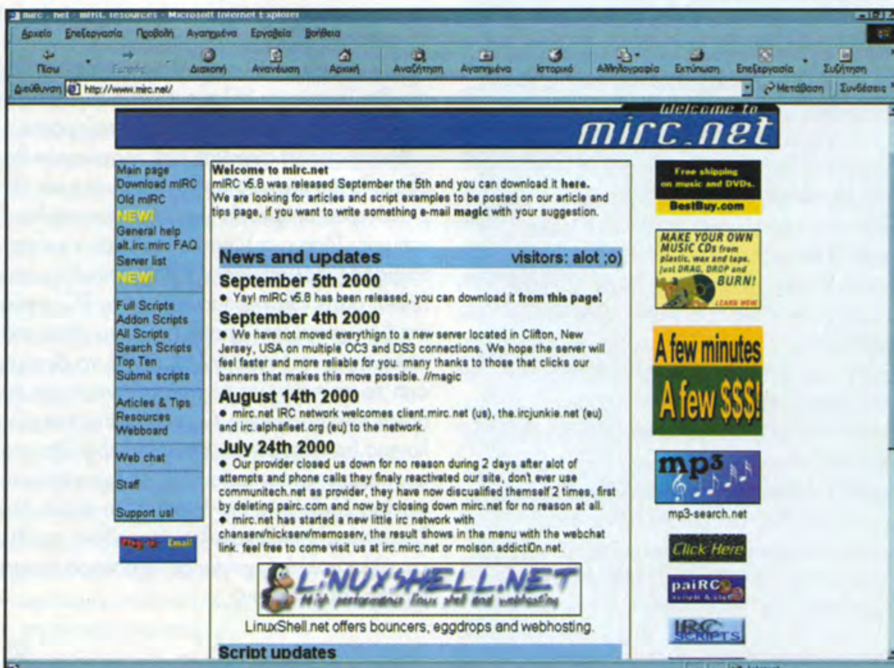
Με τη συνεχή σύγκλιση των τεχνολογιών θα οδηγηθούμε σίγουρα στην παροχή όλο και περισσότερων υπηρεσιών μέσα από τον υπολογιστή μας. Τόσο η τηλεόραση όσο και ο κινηματογράφος εξελίσσονται και αλλάζουν. Οι μεταβολές αυτές θα περάσουν και στο PC, αφού πια δεν χρειάζεται απαραιτήτως να πάμε στο σαλόνι για να δούμε τηλεόραση ή να βγούμε από το σπίτι και να πάμε στο σινεμά για να δούμε κινηματογράφο. Ο υπολογιστής του μέλλοντος (των επόμενων μηνών δηλαδή!) θα μας προσφέρει τεράστια ποικιλία σε εκπομπές και ταινίες. Σύνδεση με το Internet για Video On Demand, ψηφιακά κανάλια στην οθόνη του PC και άλλα πολλά έρχονται σε λίγο καιρό έτοιμα να σας κατακτήσουν!

ΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΔΙΚΑ ΣΑΣ MIRC SCRIPTS

Το MIRC δεν θα είναι ποτέ πια το ίδιο!

Το MIRC είναι ίσως το δημοφιλέστερο πρόγραμμα για IRC (irc client). Είναι γρήγορο, επεκτάσιμο και εύκολο στην εγκατάσταση και τη χρήση. Οι περισσότεροι από εσάς θα τα γνωρίζετε καλά όλα αυτά - αλλιώς τι αναγνώστες του "PC Master" θα ήσαστε; Ωστόσο, ίσως να μην έχετε μέχρι τώρα ασχοληθεί με τα MIRC scripts, είτε γιατί σας κάλυπταν εξαρχής οι λειτουργίες του MIRC είτε γιατί δεν υπάρχει ευκολότερο πράγμα από το να κατεβάσει κάποιος μερικά έτοιμα scripts και να τα χρησιμοποιήσει χωρίς καν να το καταλάβει. Αν όμως σας τρώει το σαράκι, αν έχετε δικές σας ιδέες για το τι παραπάνω θα θέλατε να κάνει το MIRC για εσάς και είστε αποφασισμένοι να τις πραγματοποιήσετε, τότε... μην αλλάζετε σελίδα. Το άρθρο αυτό είναι για εσάς.

του Δημήτρη Πανταζόπουλου
dimpant@hotmail.com



Θα αναρωτιέστε, πιθανότατα, τι ακριβώς είναι και τι μπορούν να κάνουν τα MIRC scripts, ποιες είναι οι δυνατότητές τους και -το σημαντικότερο- πώς μπορείτε να γράψετε τα δικά σας scripts. Απάντηση σε όλα αυτά τα ερωτήματα θα βρείτε στο παρόν άρθρο. Εκτός από τη θεωρία, στο άρθρο παρουσιάζεται ένα ολοκληρωμένο MIRC script, ολοζώντανο, με σάρκα και οστά. Ας ξεκινήσουμε, όμως, με λίγη, απαραίτητη θεωρία.

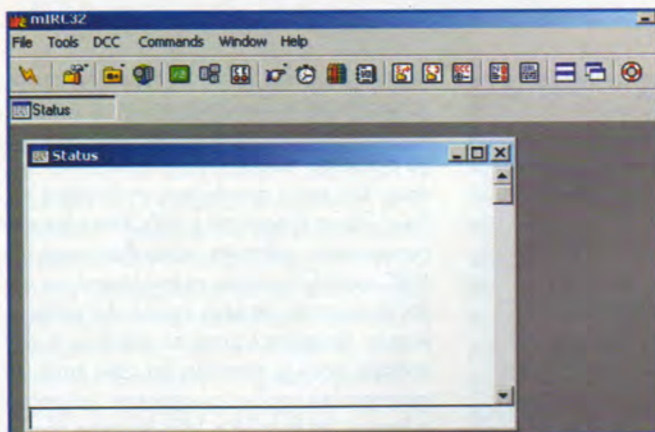
Ενα script είναι ένα μικρό, συνήθως, σύνολο εντολών, οι οποίες εκτελούν καθορισμένες λειτουργίες. Ενα MIRC script, συγκεκριμένα, είναι ένα σύνολο MIRC εντολών. Αν και κάπως αυθαίρετα, μπορούμε να πούμε ότι οι MIRC εντολές χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες:

1. Κλασικές IRC εντολές. Τις εντολές αυτές τις υποστηρίζουν απαραιτήτως όλοι οι IRC clients (π.χ. το MIRC, το PIRCH, το VIRC κ.ά.). Δύο εντολές IRC είναι οι /JOIN και /NICK.

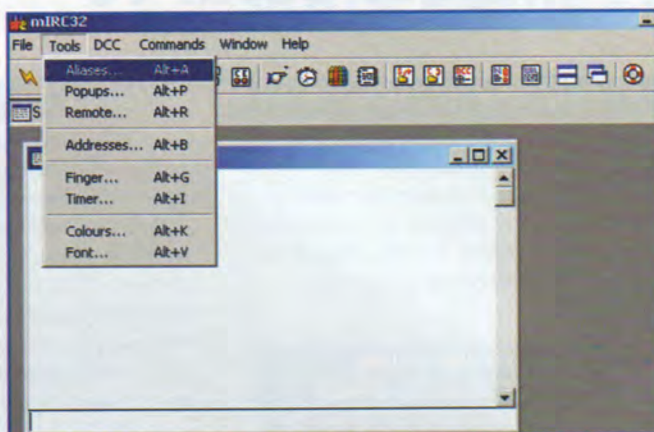
2. Εντολές που είναι μοναδικές στο MIRC. Για την ακρίβεια, αυτές ονομάζονται MIRC εντολές και αποτελούν βελτιώσεις ή επεκτάσεις των κλασικών IRC εντολών. Μερικά παραδείγματα τέτοιων εντολών είναι οι /MDI, /LINKS, /PLAY και /DNS.

3. Εντολές ελέγχου. Στα scripts σας μπορείτε να γράψετε την εντολή διακλάδωσης IF-THEN-ELSE, την εντολή βρόχου WHILE και τις εντολές GOTO, RETURN και HALT.

Οι εντολές από μόνες τους δεν μπορούν να κάνουν σπουδαία πράγματα. Σε ένα script πρέπει να υπάρχουν και τα δεδομένα. Το MIRC δεν σας αφήνει παραπονεμένους και για το σκοπό αυτό σας παρέχει τις μεταβλητές (variables) και τα αναγνωριστικά (identifiers). Οι μεταβλητές διατηρούν τις τιμές (values) που τους δίνονται. Οι τιμές μπορούν να είναι είτε αριθμητικές είτε αλφαριθμητικές (strings). Θα αναγνω-



Το περιβάλλον του MIRC με ανοιχτό το πανταχού παρόν παράθυρο Status.



Από το Tools menu μπορείτε να ανοίξετε τον MIRC Editor επιλέγοντας Aliases, Popups ή Remote.

ρίσετε τις μεταβλητές μέσα σε ένα script από το σύμβολο %. Τα αναγνωριστικά είναι ενσωματωμένα στο MIRC μεταβλητές που έχουν συγκεκριμένες τιμές και ξεκινούν με το σύμβολο $. Για παράδειγμα, το αναγνωριστικό $TIME επιστρέφει την τρέχουσα ώρα, ενώ το $ME επιστρέφει το ψευδώνυμο (nickname) που χρησιμοποιείτε εκείνη τη στιγμή στο IRC. Για να "ξεσταθούμε" λίγο, σας αναφέρω πως το MIRC παρέχει τις εξής επτά (!) μεγάλες κατηγορίες αναγνωριστικών:

Time and Date Identifiers
File and Directory Identifiers
Nick and Address Identifiers
Text and Number Identifiers
Token Identifiers
Window Identifiers
Other Identifiers

Συνθέτοντας τα προαναφερόμενα στοιχεία, δημιουργούμε τα MIRC scripts. Ας δούμε όμως τι μας προσφέρουν:

- Μας βοηθούν να αυτοματοποιήσουμε λειτουργίες που απαιτούν την πληκτρολόγηση πολλών εντολών και τις οποίες εκτελούμε κάθε φορά που είμαστε στο IRC. Τα scripts αυτά αναφέρονται και ως Aliases.
- Μας επιτρέπουν να αλλάξουμε τη μορφή των popup menus που εμφανίζονται με δεξί click στα παράθυρα του MIRC. Τα παράθυρα που έχουν popup menu είναι τα εξής:

status window
query window
chat window
channel window(s)
nickname listbox
main menubar

Τα εν λόγω scripts ονομάζονται και Popups.

- Μπορούμε, τέλος, να γράψουμε scripts τα οποία ενεργοποιούνται (και εκτελούνται) όταν στον IRC server συμβεί ένα συγκεκριμένο γεγονός (event). Για παράδειγμα, όταν ένας χρήστης μπαίνει σε ένα κανάλι, ο IRC server κοινοποιεί το γεγονός. Τα scripts αυτά ονομάζονται Remote.

Ο MIRC EDITOR

Για να γράψετε οποιασδήποτε μορφής MIRC script (Alias, Popup ή Remote) μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον MIRC editor. Ενεργοποιήστε τον editor από τις εντολές Aliases, Popups και Remote που βρίσκονται στο Tools menu του MIRC. Τα βασικά μέρη είναι το menu και τα πέντε tabs: Aliases, Popups, Remote, Users και Variables. Στο tab Aliases θα δείτε αρκετές MIRC εντολές. Εδώ μπορείτε να προσθέστε και τα δικά σας Aliases. Η σύνταξη είναι απλή:

/<alias> /<εντολή>

Αντί, λοιπόν, να γράφουμε κάθε φορά την

> Μπορείτε να βρείτε άπειρα έτοιμα MIRC scripts στο Internet, μερικά από τα οποία μάλιστα κάνουν διάφορες πολύ... διαβολικές δουλειές.

εντολή, για παράδειγμα, /mode # +ooo $$1 $2 $3, μπορούμε να γράψουμε μόνο το alias /op. Ας μπούμε τώρα λίγο στα βαθιά! Παρατηρήστε ότι στο επάνω μέρος του tab γράφει: "Editing: aliases.ini" και ότι στο κάτω μέρος αναφέρει το path του αρχείου aliases.ini. Ικανοποιήστε την περιέργειά σας και ανοίξτε το aliases.ini με το notepad. Θα δείτε τα ίδια περιεχόμενα με αυτά του tab Aliases. Υπάρχουν ωστόσο δύο διαφορές. Στο aliases.ini υπάρχει το όνομα του section ([aliases]) που περιέχει τις εντολές οι οποίες είναι της μορφής: nXX = <εντολή>. Η τελευταία αυτή αλλαγή στη σύνταξη εξηγείται από το γεγονός ότι όλα τα INI αρχεία έχουν τη μορφή: <πεδίο> = <τιμή>.

Αντίστοιχα το tab Popups εμφανίζει τα περιεχόμενα του αρχείου popups.ini, τα οποία αποτελούν τις εντολές που θα βρείτε στα popup menus των παραθύρων. Αρχικά, εμφανίζεται το popup του status window ("Editing: Status"). Για να δείτε το popup menu ενός άλλου παραθύρου, επιλέξτε το από το View menu του editor. Υπομονή! Περισσότερα για τα Popups στην ανάλυση του script μας. Το tab Remote σχετίζεται με το αρχείο script.ini και τα tabs Users και Variables με το remote.ini. Στο tab Variables θα βρείτε μία λίστα των μεταβλητών που υπάρχουν στα scripts σας.

Το menu του MIRC editor αλλάζει δυναμικά κάθε φορά που αλλάζετε tab. Είδατε, ήδη, το View menu για το tab Popups. Μερικά menus είναι μοναδικά για κάθε tab. Ετσι, όταν επιλέξετε το tab Aliases, θα δείτε το Alias menu το οποίο περιέχει έναν αλφαβητικό κατάλογο των ονομάτων των scripts σας. Στο tab Popups μοναδικό είναι το popup menu, που σας δείχνει μία ακριβή αναπαράσταση του επιλεγμένου popup menu, η οποία ποικίλλει ανάλογα με τις αλλαγές που κάνετε. Αν επιλέξετε το tab Remote, θα δείτε τα Listen και Options menus. Τέλος, όταν βρίσκεστε στο tab Variables, ενεργοποιείται το az button. Αν το πατήσετε, η λίστα των μεταβλητών σας θα ταξινομηθεί αλφαβητικά. "Παίξτε" λίγο με τον MIRC editor για να τον συνηθίσετε. Οι υπόλοιπες λειτουργίες, π.χ. οι Find Text και Goto Line, είναι ασφαλώς αυτονόητες για τα σαΐνια του "PC Master"!

ΤΟ MIRC SCRIPT "FAVOR"

Είστε πλέον έτοιμοι να γράψετε τα δικά σας scripts. Στο άρθρο αυτό θα σας παρουσιάσω το script FAVOR, το οποίο καλύπτει λίγο πολύ όλα όσα προαναφέραμε. Είναι ένα script το οποίο θα προσθέσουμε στα Aliases ώστε να το καλούμε άμεσα, το οποίο όμως μεταβάλλει τα περιεχόμενα του αρχείου popups.ini. Ετσι, θα πούμε και δυο λόγια παραπάνω για τα Popups. Το script περιέχει απλές και σύνθετες εντολές, μεταβλητές, identifiers, εντολές διακλάδωσης και, βέβαια, τι άλλο... σχόλια (comments)! Η λειτουργία του FAVOR βασίζεται

ΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΔΙΚΑ ΣΑΣ MIRC SCRIPTS

Η ΠΛΗΡΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗ ΤΩΝ ΕΝΤΟΛΩΝ ΤΟΥ SCRIPT

SAY: /SAY <ΜΗΝΥΜΑ> Εμφανίζει το αλφαριθμητικό μήνυμα στο παράθυρο του ενεργού καναλιού. Αν το μήνυμα περιέχει identifiers, αυτά θα αποτιμηθούν και θα επιστραφούν οι τιμές τους.

SET: /SET [-ZUN] <%ΜΕΤΑΒΛΗΤΗ> [ΤΙΜΗ]

Αποδίδει την τιμή [τιμή] στη μεταβλητή <%μεταβλητή>. Η επιλογή -z μειώνει την τιμή της μεταβλητής μέχρι το μηδέν, οπότε και την αποδεσμεύει από τη λίστα των μεταβλητών. Η παράμετρος -uN αποδεσμεύει τη μεταβλητή μετά από N δευτερόλεπτα. Αν θέσετε N = 0, τότε η μεταβλητή αποδεσμεύεται μόλις τελειώσει η εκτέλεση του script.

WRITEINI: /WRITEINI -N <ΟΝΟΜΑ ΑΡΧΕΙΟΥ> <SECTION> [ΠΕΔΙΟ] [ΤΙΜΗ]

Προσθέτει το πεδίο [πεδίο] με την τιμή [τιμή] στο section <section> του αρχείου INI με όνομα <όνομα αρχείου>. Η εγγραφή έχει τη σύνταξη: [πεδίο]=[τιμή]. Αν χρησιμοποιηθεί η επιλογή -n, τότε η εντολή θα προσπαθήσει να γράψει στο αρχείο INI, ακόμα και αν το μέγεθός του ξεπερνάει τα 64K.

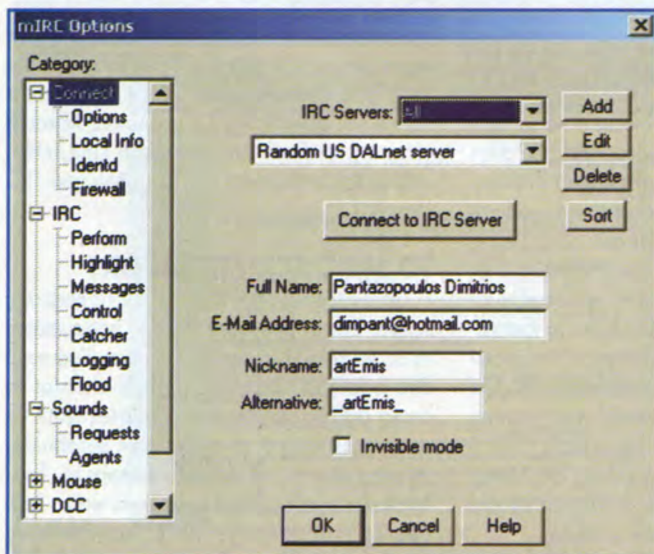
$READINI: $READINI <-N> <ΟΝΟΜΑ ΑΡΧΕΙΟΥ> <SECTION> <ΠΕΔΙΟ>

Διαβάζει την τιμή του πεδίου <πεδίο> από το section <section> του αρχείου INI με όνομα <όνομα αρχείου>. Αν χρησιμοποιήσετε την επιλογή -n, τότε η τιμή θα επιστραφεί υποχρεωτικά ως string.

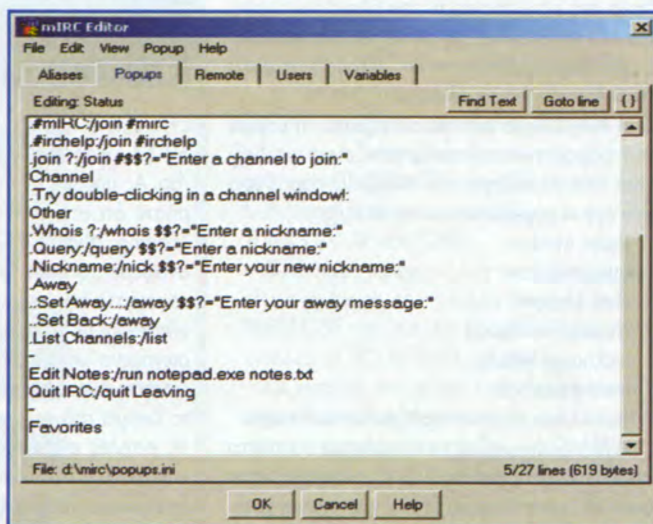
στην έμπνευση αλλά και στη... ζήλια! Γιατί, δηλαδή, ο Internet Explorer να έχει Favorites και το MIRC όχι; Δεν θα ήταν βολικό να μπορούσατε να διατηρήσετε μία λίστα αγαπημένων καναλιών από αυτά που επισκέπτεστε καθημερινά; Αν σε κάποιο κανάλι συναντήσετε ένα σημαντικό πρόσωπο και κάνετε μία ενδιαφέρουσα συζήτηση, η οποία όμως έμεινε στη μέση αλλά έχετε σκοπό να τη συνεχίσετε το επόμενο βράδυ (τις γνωστές ύποπτες ώρες), σίγουρα δεν θα θέλετε να ξεχάσετε το όνομά του. Το popup menu του status window έχει μεταξύ άλλων και την επιλογή Join, αλλά δεν παρέχει λίστα αγαπημένων καναλιών. Ωστόσο, αυτό το menu είναι η καλύτερη θέση για να προσθέσετε τον κατάλογό σας, μια και είναι το πρώτο παράθυρο που εμφανίζεται σε κάθε περίπτωση και παραμένει ανοικτό καθ' όλη τη διάρκεια χρήσης του MIRC. Τώρα πια γνωρίζετε ότι μπορείτε να αλλάξετε τη μορφή των popup menus από τον MIRC editor. Επιλέξτε Popups από το Tools menu για να ανοίξει ο editor στο tab Popups. Βεβαιωθείτε ότι βλέπετε τα περιεχόμενα του popup menu του παραθύρου status. Αν όχι, επιλέξτε Status από το View menu. Πηγαίνετε στο τέλος του κώδικα αμέσως μετά την εντολή Quit, η οποία είναι και η τελευταία του popup menu. Εισαγάγετε μια παύλα (-) και από κάτω γράψτε τη λέξη Favorites. Μη βιάζεστε να επιβεβαιώσετε ότι οι αλλαγές σας πραγματοποιήθηκαν ελέγχοντας το popup menu. Θα απογοητευτείτε! Επιτρέψτε μου να σας πω σε αυτό το σημείο έναν λόγο ινδιάνικης σοφίας (προγραμματιστικό tip), όπως λέει και ο συνάδελφος στα άρθρα της C++. Για να εμφανιστεί η λέξη Favorites στο popup menu, πρέπει να ακολουθείται από μία MIRC εντολή. Μπορείτε να ξεγελάσετε τον editor εισάγοντας μία κενή εντολή. Αν γράψετε, λοιπόν, Favorites:/ (μετά το σύμβολο / δεν υπάρχει εντολή), τότε όλα θα πάνε καλά. Τα ανωτέρω δεν ισχύουν αν πρόκειται για popup submenu. Αν δηλαδή η λέξη Favorites ήταν ο τίτλος ενός submenu, τότε θα εμφανιζόταν κανονικά στο popup menu. Στο FAVOR script, βέβαια, ισχύει η περίπτωση του submenu, γι' αυτό γράψτε απλώς τη λέξη Favorites και μην ανησυχείτε που δεν εμφανίζεται αμέσως. Επιλέξτε το tab Aliases και πληκτρολογήστε το script FAVOR:

```
/favor {
; Favorite IRC channels
; MIRC script written by Pantazopoulos
  Dimitris
set %chnl . # :/join #
; read next available n slot
set %nxt $readini logn.ini NS max
if (%nxt == $null) %nxt = 27
writeini popups.ini mpopup %nxt %chnl
say Channel # has been bookmarked
; save last item number
inc %nxt
writeini logn.ini NS max %nxt
}
```

Μην πανικοβάλλεστε. Θα σας εξηγήσω αμέσως τι ακριβώς κάνει κάθε εντολή του script.



Το παράθυρο επιλογών και ρυθμίσεων του MIRC. Ολες οι διαθέσιμες επιλογές είναι συγκεντρωμένες εδώ.

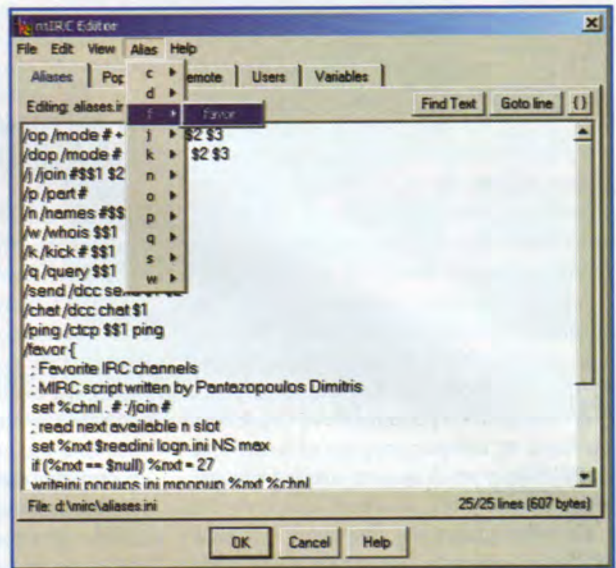


Στο tab Popups μπορείτε να αλλάξετε τη μορφή των popup menus του MIRC. Εχω προσθέσει το submenu Favorites μετά την εντολή Quit του popup menu του παραθύρου Status.

MIRC SCRIPTS

Ας πάρουμε πρώτα τα εύκολα. Το script αυτό μπορείτε να το καλέσετε γράφοντας /FAVOR. Οπως βλέπετε, το script αποτελείται από πολλές εντολές. Γι' αυτό άλλωστε υπάρχουν τα άγκιστρα {}. Οι γραμμές που ξεκινούν με το σύμβολο ";" αποτελούν τα σχόλια (comments). Η πρώτη εντολή του script είναι η SET. Η εντολή αυτή χρησιμοποιείται για την απόδοση μίας τιμής (value) σε μία μεταβλητή (variable). Η μεταβλητή, όπως ίσως καταλάβατε, είναι η %chnl. Ο χαρακτήρας "%" χρησιμοποιείται πάντα για να δηλώσει μία μεταβλητή. Το όνομα της μεταβλητής είναι chnl. Στη μεταβλητή %chnl δίδεται η τιμή " . # :/join # ". Η παράσταση αυτή μπορεί να φαίνεται αρχικά λίγο πολύπλοκη, αλλά διαθέτοντας ολίγη ψυχραιμία θα την αναλύσουμε. Ας θυμηθούμε πρώτα τη σύνταξη των εντολών ενός popup menu, όπως αυτές φαίνονται μέσα από τον editor: <ετικέτα>:/<IRC εντολή><παράμετροι IRC εντολής>. Ενα απλό παράδειγμα: Quit IRC:/quit Leaving. Αν επιλέξετε Quit IRC από το popup menu του status window, θα εκτελεστεί η IRC εντολή /quit, η οποία σας βγάζει από το IRC γράφοντας ταυτόχρονα τη λέξη Leaving στο κανάλι από το οποίο αποχωρείτε. Η παράστασή μας, λοιπόν, ορίζει μία τέτοια σύνταξη. Η τελεία (.) θα τοποθετήσει τη νέα εντολή μέσα σε ένα submenu, στην περίπτωσή μας στο submenu Favorites. Το σύμβολο "#" αντιστοιχεί στο όνομα του ενεργού καναλιού. Αν υποθέσουμε λοιπόν ότι βρισκόμαστε στο κανάλι #hellas, τότε η παράστασή μας μεταφράζεται σε: ". #hellas:/join #hellas ". Η ετικέτα, λοιπόν, #hellas θα εμφανιστεί μέσα στα Favorites και αν την επιλέξουμε, θα εκτελεστεί η IRC εντολή /join #hellas και θα μας εισαγάγει στο εν λόγω κανάλι. Προσοχή στα κενά. Η σύνταξη της παράστασης πρέπει να είναι ακριβώς η ίδια!

Ανοίξτε τώρα το αρχείο popups.ini. Θα δείτε τα περιεχόμενα όλων των popup menus και όχι μόνο του παραθύρου status. Ο διαχωρισμός γίνεται από τα sections. Το section [mpopup] είναι αυτό που μας ενδιαφέρει. Παρατηρήστε τη σύνταξη των INI αρχείων που αναφέραμε στην προηγούμενη παράγραφο. Η λέξη Favorites που προσθέσαμε θα έχει, πιθανότατα, τη μορφή: n26=Favorites. Ο κατάλογος των αγαπημένων καναλιών πρέπει να προστεθεί ακριβώς μετά αυτό το σημείο. Κάθε νέο κανάλι που προσθέτουμε με το script FAVOR πρέπει να εισάγεται εδώ. Για να γνωρίζει όμως το script μας ποια είναι η επόμενη διαθέσιμη θέση στο INI αρχείο, πρέπει να υποθέσουμε εξαρχής ότι η 26η θέση είναι η τελευταία και ότι θα ξεκινήσουμε από την 27η αυξάνοντας κάθε φορά κατά 1. Για τη διατήρηση αυτού του μετρητή θέσεων δημιουργούμε ένα δικό μας, καινούριο INI αρχείο. Το αρχείο αυτό θα το ονομάσουμε logn.ini. Θα περιέχει μόνο ένα section, το [NS], και μόνο ένα πεδίο, το MAX. Η τιμή του max θα αντιπροσωπεύει την επόμενη ελεύθερη θέση στο αρχείο popups.ini. Θα δούμε πώς δουλεύουν όλα αυτά μέσα από τις εντολές του script: Η επόμενη εντολή SET προσπαθεί να δώσει στη μεταβλητή %nxt την τιμή που διαβάζει από το πεδίο MAX του section [NS] του αρχείου logn.ini. Η ανάγνωση της τιμής γίνεται με τη βοήθεια του αναγνωριστικού $READINI και τις κατάλληλες παραμέτρους. Αναρωτιέστε τι θα γίνει την πρώτη φορά που θα εκτελεστεί το FAVOR και δεν θα υπάρχει το αρχείο logn.ini; Καλή ερώτηση. Η απάντηση είναι ότι το αναγνωριστικό $READINI θα επιστρέψει την τιμή $null στην περίπτωση αυτή. Ελέγχοντας, λοιπόν, την τιμή της μεταβλητής %nxt με την εντολή IF, μπορούμε να της δώσουμε την τιμή 27 την πρώτη φορά. Η εντολή WRITEINI γράφει την παράστασή μας (δηλαδή την τιμή της μεταβλητής %chnl) στο αρχείο popups.ini, στο section [mpopups], στην κατάλληλη θέση, όπως αυτή δίνεται από τη μεταβλητή %nxt. Αν όλα πάνε καλά, το script πρέπει να μας ειδοποιήσει. Με την εντολή SAY εμφανίζεται το μήνυμα που ορίζουμε στο παράθυρο του ενεργού καναλιού. Τέλος, πρέπει να αυξήσουμε κατά 1 την %nxt ώστε να δείχνει στην επόμενη ελεύθερη θέση και, βέβαια, να αποθηκεύσουμε στο αρχείο logn.ini τη νέα αυτή τιμή πάλι με χρήση της εντολής WRITEINI. Το script μας είναι έτοιμο. Στον πίνακα του άρθρου μπορείτε να δείτε την αναλυτική σύνταξη των εντολών του script, καθώς και τη σύνταξη του αναγνωριστικού $READINI.



Το Alias menu, το οποίο εμφανίζεται μόνο όταν είστε στο tab Aliases. Στο γράμμα f εμφανίζεται το όνομα του script μας. Επιλέγοντάς το, ο editor σας τοποθετεί αυτόματα στην αρχή του script.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ & ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Δοκιμάστε να μπείτε σε μερικά κανάλια και να γράψετε την εντολή /FAVOR. Αμέσως τα ονόματά τους θα προστεθούν στον κατάλογο Favorites. Στις εικόνες που συνοδεύουν το άρθρο μπορείτε να δείτε τη μορφή του popup menu πριν από και μετά την εκτέλεση του script. Ισως μερικά σημεία να σας φαίνονται ακόμα δύσκολα ή ακατανόητα. Ωστόσο μην απογοητεύεστε. Αυτό είναι πράγματι ένα άρθρο για advanced χρήστες. Για περισσότερες πληροφορίες μη διστάσετε να διαβάσετε το Help του MIRC. Θα βρείτε την πλήρη σύνταξη και περιγραφή όλων των εντολών. Και μην ξεχνάτε πως μπορείτε να βρείτε άπειρα, έτοιμα MIRC scripts στο Internet, μερικά από τα οποία μάλιστα κάνουν διάφορες πολύ... διαβολικές δουλειές. Καλή συνέχεια (αισιοδοξία, καλό χειμώνα δεν λέμε ακόμα)!

PC

ΑΠΑΝΤΗΤΙΚΟ ΚΟΥΠΟΝΙ

Θα θέλατε να δείτε στο μέλλον παρόμοια θέματα στο "PC Master";

❑ ΝΑΙ ❑ ΟΧΙ

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ: ....

....

....

....

....

....

....

....

Συμπληρώστε το κουπόνι και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση του περιοδικού: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Η "τελετή έναρξης" του Web Master 2000 έγινε με κάθε... επισημότητα και μεγαλοπρέπεια στο τεύχος 118 του "PC Master", με ημερομηνία κυκλοφορίας την 15η Μαρτίου 2000. Εκεί ανακοινώθηκαν λεπτομερώς οι όροι του διαγωνισμού, οι οποίοι αργότερα συμπληρώθηκαν, μετά και τις δικές σας πολύτιμες παρεμβάσεις, στο τεύχος 126 της 1ης Αυγούστου. Καθ' όλο το διάστημα αυτό, λειτουργούσε, φυσικά (και συνεχίζει... ακάθεκτη μέχρι τελευταίας ρανίδος), η homepage του Web Master 2000, στη διεύθυνση http://www.pc-master.gr/web2000, περιλαμβάνοντας, μεταξύ άλλων, ένα ιδιαίτερα ζωντανό forum, όπου οι ενδιαφερόμενοι μπορούσαν να εκφράσουν ελεύθερα τις απόψεις τους για το διαγωνισμό και, βεβαίως, να θέσουν τις όποιες απορίες τους.

Ως γνωστόν, οι τρεις κατηγορίες στις οποίες διαγωνίστηκαν οι υποψήφιοι ήταν αυτές της Best Personal Page, Best Games Page και Best Sports Page. Υπενθυμίζουμε πως τον πρώτο νικητή κάθε κατηγορίας περιμένει χρηματικό έπαθλο αξίας 500.000 δρχ., προσφορά της χορηγού CompuLink Network A.E., η δε βράβευση των νικητών θα γίνει από την αποκλειστικό χορηγό του διαγωνισμού σε μεταγενέστερη ημερομηνία, που θα ανακοινωθεί στο "PC Master".

ΟΙ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΤΗΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΦΑΣΗΣ

Σύμφωνα με τον όρο 8 του διαγωνισμού μας: "Οι επικρατέστερες συμμετοχές κάθε κατηγορίας θα συμπεριληφθούν στο CD-ROM του 'PC Master' με ημερομηνία κυκλοφορίας 15 Σεπτεμβρίου 2000. Θα επακολουθήσει περίοδος 20 ημερών κατά την οποία μπορεί κάθε ενδιαφερόμενος να υποβάλλει ενστάσεις, αν θεωρεί πως κάποια από τις επικρατέστερες συμμετοχές παραβιάζει ορισμένους από τους όρους του διαγωνισμού. Ειδική επιτροπή ενστάσεων θα εξετάσει στη συνέχεια αυτές τις περιπτώσεις, εάν υπάρξουν, και θα οριστικοποιήσει τους τελικούς υποψηφίους για τα βραβεία του διαγωνισμού. Η οριστική ανάδειξη των νικητών θα γίνει ύστερα από συνεδρίαση της επιτροπής αξιολόγησης τη δεύτερη εβδομάδα του Οκτωβρίου και τα αποτελέσματα θα δημοσιευθούν την 1η Νοεμβρίου 2000 στο 'PC Master'."

Επειδή όμως κρίθηκε αναγκαίο, έπειτα από δική σας απαίτηση, να δοθεί μια μικρή παράταση στην προθεσμία δηλώσεων συμμετοχής μέχρι το τέλος Αυγούστου, έγινε αντίστοιχα και μία αλλαγή στις προαναφερθείσες ημερομηνίες, οι οποίες πλέον είναι οι ακόλουθες:

- Οι επικρατέστερες συμμετοχές δημοσιεύονται στο τεύχος που κρατάτε ήδη στα χέρια σας. Στο συνοδευτικό CD-ROM θα βρείτε (κατηγορία extras, Web Master 2000) όλες τις συμμετοχές που προκρίθηκαν από αυτές που εστάλησαν σε CD-ROMs ή δισκέτες. Οι συμμετοχές αυτές υπάρχουν και σε ειδική σελίδα στη homepage του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr). Επίσης, στο παρόν άρθρο (καθώς και στη homepage του "PC Master") υπάρχει η λίστα με τις υπόλοιπες σελίδες που προκρίθηκαν και θα διαγωνιστούν για τα μεγάλα έπαθλα, από αυτές που βρίσκονται ήδη αναρτημένες στον Web και μας αποστείλατε απλώς τα URLs τους. Και τα δύο είδη συμμετοχών είναι, φυσικά, απολύτως ισότιμα. Οσοι λοιπόν δείτε τη σελίδα σας είτε στο CD-ROM είτε στο άρθρο αυτό, έχετε πιθανότητες να είστε νικητές. Οσοι αποκλειστή-

WEB MAS

Του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr
Εικονογράφηση: Δημήτρης Κατσαφούρος

Επειτα από έναν πραγματικό μαραθώνιο, που κράτησε σχεδόν έξι μήνες, κατά τη διάρκεια του οποίου είχαμε πληθώρα συμμετοχών, φτάσαμε επιτέλους μία ανάσα πριν από τη στιγμή της κρίσης. Η προθεσμία για να στείλετε τις συμμετοχές σας στο μεγάλο μας διαγωνισμό τελείωσε μαζί με το... καλοκαίρι και είμαστε πλέον έτοιμοι να σας παρουσιάσουμε τους επίδοξους διεκδικητές των βαρύτιμων επάθλων. The time has come!





κατε μη στενοχωριέστε, να είστε σίγουροι πως θα υπάρξουν κι άλλες ευκαιρίες στο μέλλον να αναδείξετε το ταλέντο σας!

- Η περίοδος των 20 ημερών για τις ενστάσεις που τυχόν θα υποβάλετε λήγει πλέον στις 20 Οκτωβρίου 2000. Την τελευταία εβδομάδα του ίδιου μήνα η κριτική επιτροπή θα συνεδριάσει για την τελική αξιολόγηση

βιάζει έναν ή περισσότερους από τους όρους του Web Master 2000, έχετε δικαίωμα να καταθέσετε την ένστασή σας, η οποία θα εξεταστεί προτού συνεδριάσει η κριτική επιτροπή για την τελική αξιολόγηση. Σε περίπτωση που κάποια ένσταση κριθεί ως δίκαια, η αντίστοιχη σελίδα θα αποκλειστεί από τη συνέχεια του διαγωνισμού.

Επαναλαμβάνω πως οι όροι του διαγωνισμού είναι δημοσιευμένοι στα τεύχη 118 και 126 του "PC Master", τα οποία μπορείτε να συμβουλεύεστε όταν νομίσετε πως "κάτι δεν πάει καλά" σε μία συμμετοχή. Για τις ενστάσεις σας είναι ανοικτές οι e-mail addresses pcmaster@compupress.gr και web2000@compupress.gr, ενώ μπορείτε να χρησιμοποιή-



Η δεύτερη φάση του μεγάλου μας διαγωνισμού

των σελίδων σας και την ανάδειξη των νικητών. Είναι μάλιστα πολύ πιθανό, λόγω του αυξημένου αριθμού των συμμετοχών σας, οι οποίες ξεπέρασαν κάθε προσδοκία, να υπάρξουν και άλλα δώρα για τους 2ους ή 3ους νικητές κάθε κατηγορίας, κάτι που θα οριστικοποιήσουμε και θα ανακοινώσουμε σε επόμενο τεύχος του περιοδικού. Τα τελικά αποτελέσματα θα δημοσιευθούν την 15η Νοεμβρίου 2000 από τις σελίδες του "PC Master".

Η περίοδος των 20 ημερών για τις ενστάσεις που τυχόν θα υποβάλλετε, λήγει πλέον στις 20 Οκτωβρίου 2000. Την τελευταία εβδομάδα του ίδιου μήνα η κριτική επιτροπή θα συνεδριάσει για την τελική αξιολόγηση των σελίδων σας και την ανάδειξη των νικητών.

Η ΦΑΣΗ ΤΩΝ ΕΝΣΤΑΣΕΩΝ

Ας περάσουμε όμως να δούμε κάποιες λεπτομέρειες που θα πρέπει να έχετε υπόψη σας για τη δεύτερη αυτή φάση του διαγωνισμού μας. Οσοι, λοιπόν, νομίζετε πως κάποια από τις σελίδες που έχουν προκριθεί παρα-

σετε και το παραδοσιακό ταχυδρομείο (PC Master, διαγωνισμός Web Master 2000, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα). Στην τελευταία περίπτωση, θα πρέπει οι σχετικές επιστολές σας να έχουν αποσταλεί (σφραγίδα ταχυδρομείου) μέχρι τις 20 Οκτωβρίου και να έχουν φτάσει στα χέρια μας μέχρι τις 25 Οκτωβρίου το πολύ.

Πιστεύουμε πως η φάση αυτή διασφαλίζει την ποιότητα και το δίκαιο αποτέλεσμα του διαγωνισμού μας, ενώ φαντάζομαι πως ήδη έχει λειτουργήσει προληπτικά, αποτρέποντας πολλούς από το να αποστείλουν μία συμμετοχή που παραβιάζει κάποιον από τους όρους, αφού θα είναι απίθανο αυτό να μην υποπέσει στην αντίληψη κάποιου από τους χιλιάδες αναγνώστες του περιοδικού που θα δουν τη

ΠΟΙΟΙ ΘΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ ΓΙΑ ΤΑ ΜΕΓΑΛΑ ΒΡΑΒΕΙΑ

Ας περάσουμε όμως στο "ψητό" για τη στιγμή που όλοι περιμένετε. Ιδού, λοιπόν, η λίστα με όσους κατάφεραν να περάσουν στην επόμενη φάση του Web Master 2000 και θα διεκδικήσουν τις 500.000 δρχ. σε μετρητά για κάθε κατηγορία:

1. Υποψήφιοι που έστειλαν τη συμμετοχή ή τις συμμετοχές τους σε δισκέτες ή CD-ROMs:

- Δημήτρης Γεωμελάς, Χανιά
- Στράτος Μιχαλάκης, Ν. Ερυθραία
- Ομάδα Κ
- Σεραφείμ Περδίκης, Κατερίνη
- Νίκος Μάρκου, Ν. Ηράκλειο
- Σωτήρης Παυλίδης, Θεσσαλονίκη
- Νίκος Φωτιάδης, Καλαμαριά
- Νίκος Χατζησαΐας, Χαλκίδα
- Σάββας Ρογκότης, Κατερίνη
- Χαράλαμπος Σχοινάς, Ναύπλιο
- Νικόλας Σωτηριάδης, Δράμα
- Βασίλης Πετρόπουλος, Θεσσαλονίκη

2. Υποψήφιοι που έχουν ήδη αναρτημένη τη homepage τους στον World Wide Web και διαγωνίστηκαν δηλώνοντας το URL της:

- http://vazelopage.virtualave.net/, *Ηλίας Τσουκάλης, Αγία Παρασκευή*
- http://users.otenet.gr/~leon257, *Λεωνίδας Οικονόμου, Βέροια*
- http://www.out-door.gr/, *Παύλος Παναγιωτόπουλος, Περισσός*
- http://www.gamesacademy.com/, *Νίκος Γιαμόλας, Πατήσια*
- http://www.geocities.com/souft/, *Δημήτρης Σούφτας, Κάτω Τούμπα*
- http://www.geocities.com/panagiotis14/index.htm, *Παναγιώτης Αγγελιδάκης, Ανω Γλυφάδα*
- http://users3.50megs.com/runemaster/, *Ιωνάς Κυρατζής, Κάτω Τούμπα*
- http://members.tripod.com/greekrulez/, *Ιωάννης Κουτράκος, Αλιμος*
- http://www.fallen-knights.com/, *Μάριος Κουτσούκος, Πάτρα*
- http://www.geocities.com/SunsetStrip/Loft/6427/, *Χάρης Βλαβιανός, Χολαργός*
- http://www.masistas.agrino.org/games.htm, *Αγγελος Διαμαντουλάκης, Αμπελόκηποι*
- http://lesvos.hypermart.net, *Δημήτρης Μπανής, Μυτιλήνη*
- http://users.otenet.gr/~pastrik5/, *Γιάννης Παστρικός, Πλατεία Αττικής*
- http://members.tripod.com/tequilastarrise/index.htm, *Βασίλης Στρατηγάκης, Πάτρα*
- http://www.angelfire.com/games2/grff7/, *Μάκης Μαριμπής, Αμπελόκηποι*
- http://www.araneous.gr/gamespit, *Κώστας Ζαγόρης, Ξάνθη*
- http://members.tripod.com/nafpaktia/, *Αγγελος Αγγελάκης, Ναύπακτος*
- http://cspfh.hypermart.net, *Φώτης Χατζηνίκος, Λάρισα*
- http://www.cafe-bar.gr/mavropalias/, *Κώστας Μαυροπαλιάς, Θεσσαλονίκη*
- http://www.edu.biology.uch.gr/bio781/index.html, *Χρήστος Τσίρκας, Ηράκλειο Κρήτης*
- http://www.geocities.com/f1wcr/index.html, *Θανάσης Κοτσώνης, Αλιμος*
- http://homepages.pathfinder.gr/diablo2/, *Χρήστος Σαββόπουλος, Νέο Ηράκλειο*
- http://www.geocities.com/rpgsanctuary/, *Θανάσης Κώτσικας, Βύρωνας*
- http://users.hol.gr/~carpes/corner/index.html, *Ιωάννης Κουμουνδούρος, Κ. Αχαρνές*
- http://users.otenet.gr/~makisn/index.htm, *Μάκης Νικητίδης, Θεσσαλονίκη*
- http://websloth.virtualave.net/intro.html, *Γιώργος Τριτσάρης, Κολωνός*
- http://www.tbns.net/tafos/stones.htm, *Βασίλης Καπετανίδης, Κερατσίνι*
- http://crpgheaven.cjb.net/, *Σπύρος Μηλάνας, Βόλος*
- http://orestis.interkosmos.gr/, *Ορέστης Ζιώγος, Παπάφη*
- http://www.go.to/nirakis, *Γιάννης Νιράκης, Ηράκλειο Κρήτης*
- http://users.x-treme.gr/section3/pazap/, *Παναγιώτης Ζαπάρτας, Καβάλα*
- http://users.hol.gr/~carpes/starcraft/index.htm, *Ιωάννης Κουμουνδούρος, Κ. Αχαρνές*
- http://www.citycom.gr/electronics/, *Μιχάλης Παπαδημητρίου, Θεσσαλονίκη*
- http://users.otenet.gr/n/nkomp18/nickspag.htm, *Νίκος Κόμπας, Καλαμαριά*
- http://www.grquake.f2s.com/, *Παναγιώτης Αποστολόπουλος, Ζωγράφου*
- http://www.angelfire.com/al/AlkisJokes/, *Σωκράτης Πολυράκης*
- http://newxenafan.tvheaven.com/, *Αγγελος Βελισσαράτος, Κεφαλλονιά*
- http://www.bkelastics.gr/kdesign/, *Γιώργος Καούνης, Τριανδρία*
- http://thunder7.8m.com/, *Κωνσταντίνος Γκουτζής, Νέο Ψυχικό*
- http://nbkteam.net-games.com/, *Κωνσταντίνος Χρυσοβιτσιώτης, Καλλιθέα*
- http://www.jigas.gr/, *Γιώργος Φύτρος, Πύργος*
- http://rippersite.cjb.net/, *Αλέξανδρος Κωνσταντινάκης, Νέα Σμύρνη*
- http://www.geocities.com/jpapayan/, *Γιάννης Παπαγιάννης, Ηλιούπολη*
- http://www.geocities.com/polemarxos7/, *Θεοδόσης Καραγεωργάκης, Ηράκλειο Κρήτης*
- http://www.geocities.com/vakaloudi/, *Αναστασία Βακαλούδη, Καλαμαριά*
- http://grekoporg.freeservers.com/, *Δημήτρης Κώττας, Νέα Πεντέλη*
- http://www.poniros.com/, *Νικόλας Πονηρός, Αλιμος*
- http://business.dencity.com/comainteractive, *Γεώργιος Χατζηγεωργακίδης, Χαλκίδα*
- http://www.geocities.com/al_magazine, *Βαγγέλης Γράσσος, Ιεράπετρα Κρήτης*

(η συγκεκριμένη συμμετοχή έχει σταλεί και σε CD-ROM, αλλά ο διαγωνιζόμενος δήλωσε πως προτιμά να κριθεί από την on-line έκδοση της σελίδας του, οπότε συμπεριλαμβάνουμε εδώ το URL).

Διευκρινίζουμε πως η σειρά με την οποία αναφέρονται τα ονόματα είναι εντελώς τυχαία και δεν έχει να κάνει σε τίποτα με την αξιολόγηση των sites τους. Επίσης, ορισμένες από τις εικόνες που διακοσμούν το άρθρο που διαβάζετε προέρχονται από σελίδες διαγωνιζόμενων που έχουν επιλεγεί τυχαία, χωρίς να συμπεριλαμβάνεται το URL τους προς αποφυγήν παρεξηγήσεων.

συγκεκριμένη σελίδα. Μη διστάσετε να μας αναφέρετε οτιδήποτε παράξενο διαπιστώσετε - δεν θα πρόκειται για χαφιεδισμό, αλλά για ουσιαστική συμβολή στην ποιότητα του διαγωνισμού μας, ο οποίος θέλουμε να έχουμε τη βεβαιότητα ότι πρωτοπορεί στο είδος του σε κάθε τομέα.

Ας σταματήσω όμως κάπου εδώ την πολυλογία μου. Κλείνοντας, θα ήθελα να ευχαριστήσω μέσα από την καρδιά μου όλους εσάς που συμμετείχατε στον Web Master 2000, συμβάλλοντας έτσι στην τεράστια επιτυχία του. Περιμένουμε τις επιστολές σας σχετικά με το πώς σας φάνηκε η διοργάνωσή του, τι παράπονα τυχόν είχατε, τις απόψεις σας για αλλαγές που ίσως θα θέλατε να γίνουν σε μελλοντική διοργάνωση (τώρα που πήραμε φόρα...) και γενικά οτιδήποτε άλλο επιθυμείτε να μοιραστείτε μαζί μας. Design is divine!

Imagine your taste!





Παναγή Τσαλδάρη 24 & Νικολάου Πλαστήρα, 151 27 Μελίσσια Τηλ.: 613 4444 Fax.: 803 2562

Lois . Lois® CREATIVE STUDIO ΤΗΛ.: 01. 976 5516 Food styling: Δημήτρης®

GAME

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".



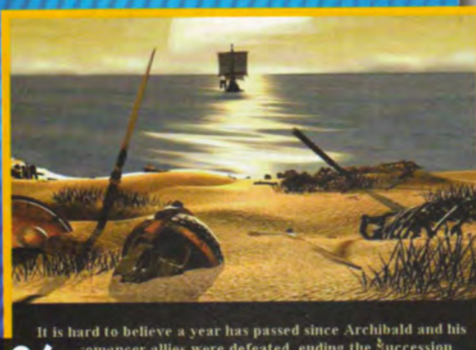






Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

CLUB







Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς τα έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- Beaon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS	128	95%
ARCATERA	126	85%
BUSINESS TYCOON	126	64%
DARK REIGN 2	128	88%
DEUS EX	128	95%
DIABLO 2	126	80%
DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS	127	67%
EARTH 2150	128	84%
EMPIRE OF THE ANTS	127	85%
EUROLEAGUE FOOTBALL	126	71%
GRAND PRIX 3	128	80%
GROUND CONTROL	126	88%
ICEWIND DALE	128	94%
IMPERIUM GALACTICA 2	126	87%
METAL FATIGUE	126	81%
MIGHT & MAGIC MILLENNIUM EDITION	127	-
MOTOCROSS MADNESS 2	127	84%
NEVERWINTER NIGHTS (PREVIEW)	127	-
RED ALERT 2 (PREVIEW)	126	-
ROGUE SPEAR: URBAN OPERATORS	128	85%
SHOGUN: TOTAL WAR	127	91%
STAR TREK: KLINGON ACADEMY	127	80%
SUPER 1 KARTING	128	82%
TEST DRIVE 6	126	65%
TIME MACHINE	126	91%
TRAFFIC GIANT	128	72%
VAMPIRE: THE MASQUERADE REDEMPTION	127	90%
WALLSTREET TYCOON	126	95%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να αλλάξουμε λίγο τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο θα αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

CARMAGEDDON TDR 2000

Μήπως η SCI "την έχει δει" Core; Το Carmageddon, βέβαια, δεν μπορεί να θεωρηθεί τόσο επιτυχημένο παιχνίδι όσο το Tomb Raider -απευθύνεται σε μικρότερο αγοραστικό κοινό άλλωστε-, αλλά αυτό δεν εμποδίζει την SCI να ακολουθήσει παρόμοια τακτική. Λέτε, τελικά, σε κάνα χρόνο από τώρα να μας ξεπεταχθεί και κανένα Carmageddon: The last... Incarnation, όπου θα πεθαίνει ο Max Damage και μετά από λίγο καιρό, τσουπ, θα αναδύεται από τις στάχτες του στο Carmageddon: Chronicles; Δεν μας τα λένε καθόλου καλά τώρα τελευταία. Μα καθόλου καλά...

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr



Βρήκε, λοιπόν, η Core μία πετυχημένη συνταγή, βγάζοντας το Tomb Raider 1, και βάλθηκε να την εκμεταλλευτεί στο έπακρο. Αυτή τη στιγμή τα Tomb Raider αριθμούν περί τα 5 (το 5ο νομίζω βρίσκεται ακόμα στο τελικό στάδιο δημιουργίας), ενώ εγώ έχω σταματήσει να ασχολούμαι με αυτά από το δεύτερο. Το πρώτο το τερμάτισα, το δεύτερο σχεδόν, από το τρίτο και πέρα ούτε που τα άγγιξα, παρόλο που μου προτάθηκαν και για reviewing. Άλλωστε, από κάποιο σημείο κι έπειτα, τα ίδια και τα ίδια καταντούν βαρετά. Αυτή τη στιγμή ασχολείται κάποιος με το Tomb Raider είτε επειδή δεν έχει κάτι καλύτερο να κάνει είτε επειδή είναι fan του συγκεκριμένου είδους gameplay ή των συγκεκριμένων -μεγάλων ομολογουμένως- καμπύλων της Lara. Και το κακό είναι ότι ο Eagle (το αυτοκίνητο του Max Damage) δεν έχει τόσο ωραίες καμπύλες όσο η Lara! Παρ' όλα αυτά, η Sci ακολουθεί το μονοπάτι που χάραξε η Core...

Η αλήθεια είναι ότι από την πρώτη στιγμή που έπεσε το παιχνίδι στα χέρια μου, πριν καν το εγκαταστήσω, διακατεχόμουν από την ψυχολογία του... νεκροθάφτη (κοινώς, ετοιμαζόμουν να του ρίξω ένα ξεγυρισμένο θάψιμο!), καθώς είχα παίξει ήδη το demo και είχα διαπιστώσει την καταπληκτική ομοιότητα με τα άλλα δύο της σειράς. Φυσικά, θα πλήρωνε με το απαιτούμενο βαθμολογικό αντίτιμο σε περίπτωση που κάτι τέτοιο ίσχυε και στο κανονικό παιχνίδι.

Τελικά, εγκαθιστώντας το στον υπολογιστή μου κι ασχολούμενος με αυτό αρκετές ώρες, διαπίστωσα ότι το παιχνίδι είχε κάτι να προσφέρει, γι' αυτό και θα ήταν άδικη η διατήρηση μιας καθαρά αρνητικής στάσης. Οπότε αποφάσισα να αφήσω το φτυάρι στην άκρη και να χαμηλώσω τους τόνους. Παρ' όλα αυτά, όπως θα δείτε, δεν λείπουν τα πικρόχολα σχόλια, όπως επίσης το βαθμολογικό πέναλτι στις "Επιδόσεις".

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
SCI
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 266MHz ή K6-2 300MHz (προτείνονται Pentium III/Athlon 500MHz), 32MB RAM (64MB προτείνονται), 210MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο (200MB+ swap file), 8x CD-ROM, κάρτα γραφικών Direct3D με τουλάχιστον 8MB RAM (32MB προτείνονται), DirectX 7.0, Windows 95/98

ΔΟΛΟΦΟΝΩΝΤΑΣ ΓΙΑ ΕΝΑΝ ΣΚΟΠΟ

Ναι, σωστά διαβάσατε. Μπορείτε πλέον να επιδίδεστε σε κάθε είδους σφαγή αθώων περαστικών και αντίπαλων οδηγών χωρίς να έχετε τύψεις. Στο Carmageddon 3 (ή αλλιώς TDR 2000) έχετε έναν απώτερο στόχο, τον οποίο προσπαθώντας να πετύχετε, εκτελείτε παράλληλα και τις συνηθισμένες σας αιματηρές ασχολίες. Ποιος είναι αυτός ο τόσο υψηλός και απώτερος στόχος, η ολοκλήρωση του οποίου




Ε, φίλε! Μήπως παραγνωριστήκαμε; Αυτό είναι που λένε: "Δώσε θάρρος στο χωριάτη, να σου ανέβει στο... καπό"!



Ο Pioneer προειδοποιεί: Το κάπνισμα του κινητήρα βλάπτει σοβαρά την υγεία του αυτοκινήτου σας.

δικαιολογεί τους άπειρους σκοτωμούς στους οποίους θα προβείτε μέχρι να τον φέρετε εις πέρας; Μα, φυσικά, να σώσετε το τομάρι σας και να πάτε διακοπές στην πόλη του παραδείσου [Paradise City (χμ! Guns & Roses!)].

Η υπόθεση έχει ως εξής: Η αυγή της νέας χιλιετίας ήταν λίγο-πολύ όπως και το τέλος της προηγούμενης, απλώς κάπως χειρότερη. Σιγά σιγά οι οικονομικά εύρωστοι πολίτες, για να αποφύγουν την εγκληματικότητα και το χάος που επικρατούσε, συγκεντρώνονται σε μικρές αστυνομοκρατούμενες πόλεις ώστε να βρίσκονται υπό διαρκή προστασία. Στα υπόλοιπα τμήματα του κόσμου το μόνο που απομένει είναι η φτώχεια, η διαφθορά, η πείνα και οι αρρώστιες.

Για να απαλλαγούν από αυτό το "βάρος" οι απομονωμένοι ευνοούμενοι πολίτες αποφασίζουν να ρίξουν πυρηνικές κεφαλές στις εγκαταλελειμμένες πόλεις. Εκατομμύρια πέθαναν, αλλά το ανθρώπινο γένος δεν εξαλείφθηκε στις συγκεκριμένες περιοχές. Κάποιοι επέζησαν, αλλά η ραδιενέργεια και οι μεταλλάξεις τούς διαφοροποίησαν από τους υπόλοιπους ανθρώπους.

Πλέον υπάρχουν δύο κόσμοι: η πόλη του παραδείσου και η ραδιενεργός ζώνη. Κανείς δεν μπορεί να περάσει από τη μία στην άλλη. Κανείς δεν το έχει καταφέρει, μέχρι τώρα τουλάχιστον...

Έπειτα από όλα αυτά ο απώτερος σκοπός σας διαφαίνεται καθαρά: Θα πρέπει να κάνετε τα αδύνατα δυνατά ώστε να δραπετεύσετε από τη ραδιενεργό ζώνη, όπου επικρατεί η βία, το έγκλημα και ο νόμος της ζούγκλας, και να πάτε για διακοπές επ' αόριστον στην πόλη του παραδείσου. Παράλληλα με τον παράγοντα ραδιενέργεια δικαιολογείται η μονιμοποίηση των zombies και η αντικατάσταση των ανθρώπινων pedestrians, για να γίνεται λιγότερο αισθητός ο βίαιος χαρακτήρας του παιχνιδιού. Αν ήθελαν, ας έκαναν κι αλλιώς. Η αμερικανική δικαιοσύνη έχει ήδη φτάσει στα όρια της ανοχής της (σας παραπέμπω στην αναφορά της FTS).

Μολονότι η υπόθεση είναι παρατραβηγμένη και δύσκολα πιστευτή, και ενώ δεν προσφέρει επαρκή δικαιολογία για το έγκλημα, εντούτοις δεν μπορεί παρά να χαρακτηριστεί ευχάριστη προσθήκη. Σας ωθεί συνεχώς να κάνετε πρόοδους ούτως ώστε να δείτε τι άλλο θα σκαρφιστεί ο Max για να μπορέσει να δραπετεύσει. Μάλιστα, αυτή η campaign ίσως να είναι και το μόνο κίνητρό σας (εκτός από το να πιάσουν τόπο τα λεφτά που ξοδέψατε) για να συνεχίσετε το παιχνίδι, ειδικά αν έχετε ήδη εξαντλήσει το ενδιαφέρον σας στο συγκεκριμένου τύπου gameplay με τους δύο προηγούμενους τίτλους.

CAMPAIGN ΣΕ DRIVING SIMULATION?

Καιρός ήταν. Πρόκειται για κάτι που έλειπε από τα προηγούμενα δύο Carmageddon. Αν παίξετε κι εσείς το TDR 2000 θα συμφωνήσετε μαζί μου ότι σίγουρα πρόκειται για κάτι ενδιαφέρον. Μία προπαρασκευή της campaign είχε γίνει στο Carmageddon 2, όπου μετά την επιτυχή ολοκλήρωση τριών αποστολών, αναλάμβανες να φέρεις εις πέρας ένα περίεργο objective (ακόμα θυμάμαι τα πηδήματα από στέγη σε στέγη, με το χρόνο να σε πιέζει αφόρητα και τις ατυχείς πτώσεις να διαδέχονται η μία την άλλη). Μόνο που στο TDR 2000 το μοτίβο είναι αρκετά βελτιωμένο.

Με την επιλογή New game δίνετε το όνομά σας και αρχίζετε μία νέα campaign. Η αναλογία ανάμεσα σε πίστες "φυσιολογικής" οδήγησης (όσο φυσιολογική μπορεί να θεωρηθεί η οδήγηση στο Carmageddon!) και πίστες οδήγησης για ολοκλήρωση αποστολών δεν είναι αυτή τη φορά 3/1, αλλά 1/1. Θα παίζετε πρώτα μία πίστα με τον πατροπαράδοτο τρόπο, χρονόμετρο, checkpoints, pedestrians, αντίπαλοι οδηγοί, και θα πρέπει να φροντίζετε ώστε ο χρόνος που σας απομένει στο χρονόμετρο να μη μηδενίζεται ποτέ. Παράλληλα πρέπει να οδηγείτε ώστε να ολοκληρώσετε την πίστα, είτε κάνοντας τους απαιτούμενους γύρους, περνώντας από τα checkpoints, είτε σκοτώνοντας όλους τους πεζούς/zombies (αν το έχει καταφέρει έστω κι ένας, τον παραδέχομαι!), είτε καταστρέφοντας τα αμάξια όλων των αντιπάλων.

Το να ολοκληρώσετε την πίστα περνώντας τα checkpoints είναι συχνά το πιο απλό και εύκολο. Οι γύροι είναι λίγοι, αντίσταση δεν θα συναντήσετε σημαντική και εκμεταλλευόμενοι τις ευκαιρίες (bonus κ.ά.) ώστε να μη σας τελειώσει ο χρόνος, θα πετύχετε συντομότατα


Aaa! Πέφτωωω! (Να μια καλή ώρα για να αρχίσω να πιστεύω στον Superman!)

Η ΛΥΣΗ ΣΤΟ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΚΟ!

Επιστρέφετε από διακοπές και έχετε "κολλήσει" στην Εθνική; Μην ανησυχείτε καθόλου! Ακολουθήστε το παράδειγμα του εντελώς "πολιτισμένου" τρόπου που επιδεικνύω στις φωτογραφίες και θα φτάσετε στον προορισμό σας στο άψε-σβήσε. Τώρα, αν ο "προορισμός" θα είναι το σπίτι σας ή το ΚΑΤ, δεν μπορώ να το ξέρω με σιγουριά...









το επιθυμητό αποτέλεσμα. Η συμβουλή μου, όμως, είναι να μην προτιμάτε αυτό τον τρόπο. Καλά θα κάνετε να εξερευνάτε σε βάθος κάθε πίστα (ειδικά στις προχωρημένες αποστολές), ώστε να βρείτε τις ιδιομορφίες της, τα κρυφά σημεία, τα bonuses και πού βρίσκονται αυτά... Οι γνώσεις αυτές θα σας φανούν χρήσιμες αργότερα. Κι αν θέλετε να μην ξεμείνετε από χρόνο, καταστρέψτε και μερικούς αντιπάλους (εύκολο να το λες, δύσκολο να το κάνεις).

Τελειώνοντας την εν λόγω πίστα, η αποστολή που ακολουθεί θα σας βάλει στην ίδια ακριβώς πίστα, μόνο που τώρα τα χρονικά περιθώρια θα είναι πολύ στενότερα και οι εντολές σαφείς και απαραβίαστες. Θα πρέπει να φέρετε εις πέρας συγκεκριμένα objectives στο χρόνο που δίνεται κι αν δεν είχατε ξοδέψει προηγουμένως ορισμένο χρόνο ώστε να ξέρετε -πάνω κάτω- την πίστα, μπορεί κάλλιστα να χρειαστούν και 10 ή περισσότερα restart για να το κάνετε σωστά. Επίσης, στις ειδικές αυτές πίστες υπάρχουν κρυμμένα armor/offensive/power slots που αποκτώνται με μικρή παράκαμψη από τη σωστή διαδρομή και σας γλιτώνουν ουσιαστικά το καθένα από την αναγκαστική δαπάνη 20.000 credits. Αλλά φυσικά θα πρέπει να ψάξετε για να τα βρείτε...

Επειτα από μερικά (3-4) ζευγάρια αποστολών, η θεματολογία αλλάζει, μετακινείστε σε άλλη περιοχή και φυσικά αλλάζει ο περιβάλλων χώρος, δηλαδή περνάτε σε διαφορετική πίστα. Το Carmageddon 1 είχε πολύ λίγα διαφορετικά περιβάλλοντα. Η δεύτερη συνέχεια βελτίωνε κάπως την κατάσταση και βοηθούσε στην αποφυγή της πλήξης. Στο παρόν παιχνίδι θα βρείτε συνολικά 9 διαφορετικά περιβάλλοντα, ενώ παράλληλα περνάτε όσο ακριβώς χρόνο χρειάζεται σε μία πίστα, ώστε να τη μάθετε καλά, χωρίς όμως και να τη βαρεθείτε. Θετικότατο το συγκεκριμένο στοιχείο, αλλά έπρεπε να περιμένουμε μέχρι το 3 για να το δούμε να ενσωματώνεται; Τέλος πάντων, ας μην τα θέλουμε όλα δικά μας.

FREE DRIVING

Εκτός από την campaign δεν μπορούσε να λείπει και η παραδοσιακή Carmageddon εμπειρία! Εχει συμπεριληφθεί, λοιπόν, και η δυνατότητα για free driving, όπου μπορείτε να ξαναπαίξετε τις πίστες τις οποίες έχετε ήδη ολοκληρώσει στην campaign. Επειδή μόλις αλλάξετε περιβάλλον οι προηγούμενες πίστες σταματούν να είναι διαθέσιμες μέσα από την campaign, ήταν λογικό να υπάρχει ένας τρόπος να επανέλθετε σε αυτές άμα το θελήσετε, και αυτός είναι το free driving.

Το εξαιρετικά ενδιαφέρον της συγκεκριμένης επιλογής είναι ότι η οδήγηση μέσω αυτού του mode είναι πλήρως παραμετροποιήσιμη. Αφού έχετε ήδη ολοκληρώσει τις πίστες με τα settings που ήθελαν οι προγραμματιστές, τώρα μπορείτε να τις "ξεσκονίσετε" με τους δικούς σας όρους. Ετσι, πριν να παίξετε μία πίστα στο free driving, μπορείτε να απενεργοποιήσετε το χρονόμετρο ή να ρυθμίσετε τον αρχικό χρόνο που θα σας δοθεί, να αφαιρέσετε την κίνηση ή τους αστυνομικούς από τους δρόμους, να βάλετε όλους τους αντιπάλους να έχουν το ίδιο με εσάς αυτοκίνητο ή να μην υπάρχουν καθόλου αντίπαλοι, να μετριάσετε ή να αυξήσετε την επιθετικότητά τους και, τέλος, να αυξομειώσετε τον αριθμό των zombies και των απαιτούμενων γύρων για την ολοκλήρωση της πίστας.

Με όλα τα ανωτέρω πιστεύω ότι πειστήκατε για τις ενδιαφέρουσες δυνατότητες που παρέχει το free driving, κάνοντας τον παίκτη να καταπιάνεται ξανά με κάποια πίστα που έχει ήδη τελειώσει, αφού οι τόσες επιλογές μπορούν να δώσουν μία διαφορετική εμπειρία, έστω κι αν η πίστα είναι ίδια. Ας προχωρήσουμε τώρα στα στοιχεία του gameplay και τις αλλαγές που υπέστησαν.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟ GAMEPLAY

Καμία. Πάμε παρακάτω...

ΜΙΚΡΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΣΤΟ GAMEPLAY

Το πρώτο που θα σας κάνει εντύπωση στο νέο Carmageddon είναι η στενότητα χρόνου! Βέβαια, και στα παλιά Carmageddon ο χρόνος ποτέ δεν ήταν με το μέρος σας, αλλά εδώ ειδικά έχουν υπερβάλλει εαυτόν οι προγραμματιστές στην προσπάθειά τους να σας δυσκολέψουν. Βλέπετε, το να σκοτώνεις πεζούς σπάνια σου δίνει επιπλέον δευτερόλεπτα. Θα πρέπει να είναι πολύ θεαματικός ο τρόπος που θα τους αποτελειώσετε για να αξιωθεί το παιχνίδι να σας δώσει αρκετά δευτερόλεπτα. Επίσης τα bonuses από τους πολλαπλούς σκοτωμούς, το μεγάλο όπλο αναφορικά με τους πεζούς, με το οποίο μπορούσατε να κερδίσετε πολύ χρόνο, έχουν μετριαστεί.





Ναι, ξέρω, είμαι καλός ψήστης. Εχω πάρει από τον πατέρα μου που κατάγεται από τη Μυτιλήνη και... Ουπς, λάθος, αυτό είναι για το καλό ελαιόλαδο!

Στις προηγούμενες εκδόσεις μπορούσες ακόμη να πάρεις αρκετά pedestrian repulsificators, να αναπτύξεις ταχύτητα σε έναν δρόμο με... πλούσιο έμψυχο υλικό και να σπείρεις την καταστροφή, κερδίζοντας πάντα τον άρτο τον επιούσιο, μετρημένο σε δευτερόλεπτα. Προκειμένου να κάνουν ακόμη πιο δύσκολη την κατάσταση, ούτε η καταστροφή των αντιπάλων δίνει πια μεγάλο χρονικό bonus. Εξακολουθεί να είναι ο καλύτερος τρόπος για να εξαγοράσεις την παραμονή σου στην πίστα για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα, αλλά ακόμη κι αυτό ορισμένες φορές δεν αρκεί!

Με όλες αυτές τις μικρορυθμίσεις θα παρατηρήσετε πως από τα δύο είδη παιχνιδιού, ενώ το δεύτερο (με την περίεργη αποστολή) θα έπρεπε να είναι ουσιαστικά ένας αγώνας ενάντια στο χρόνο, καταντάει να είναι το πρώτο. Δύσκολα, λοιπόν, θα εξοικονομείτε χρόνο για εξερεύνηση, δύσκολα θα τερματίζετε χωρίς να καταστρέφετε αρκετούς αντιπάλους, ενώ θα ξεμένετε από χρόνο πολύ εύκολα και πολύ συχνά, ακόμη και στο μικρότερο επίπεδο δυσκολίας! Αν οι προγραμματιστές ήθελαν να αυξήσουν τη δυσκολία, ας έκαναν πιο σκληρά τα αντίπαλα αυτοκίνητα ή πιο εύθραυστο το δικό σας, ή ας έδιναν και στους αντιπάλους τη δυνατότητα για repair. Τότε θα ήταν πρόκληση το να καταστρέφεις όλους τους αντιπάλους από το να ολοκληρώνεις τους γύρους. Αλλά να έχεις επαρκές χρονικό περιθώριο, όχι να αναγκάζεσαι κάθε φορά να τρέχεις με την ψυχή στο στόμα...

Αλλαγή επίσης μπορεί να χαρακτηριστεί και ο εμπλουτισμός κάθε πίστας με περισσότερα bonuses. Πλέον τα boosters αυτά συναντώνται πολύ πιο συχνά στις πίστες, γίνονται regenerate αρκετά γρήγορα, έχουν διαφορετικά χρώματα και σχήματα ώστε να καταλαβαίνετε σε ποια κατηγορία ανήκουν, ενώ υπάρχει μεγαλύτερη ποικιλία στο τι σου προσφέρουν. Από τα δύο προηγούμενα παιχνίδια έχουν μεταφερθεί στο καινούριο τα καλύτερα bonuses κι έχουν προστεθεί αρκετά ακόμη, ενώ μερικά παρέμειναν, αλλάζοντας όμως μορφή. Γενικά αυτός ο τομέας φαίνεται εξαιρετικά πλήρης και επιμελημένος. Μην ξεχνάμε όμως πως είναι η τρίτη προσπάθειά τους και, τελικά, τα κατάφεραν.

GARAGE

Το εν λόγω στοιχείο, που είχε προστεθεί στο Carmageddon 2, εντοπίζεται σχεδόν αναλλοίωτο κι ελαφρώς βελτιωμένο στο διάδοχό του. Στο γκαράζ μπορείτε να βρείτε όλα τα αυτοκίνητα που έχετε υπό την κατοχή σας (τον Eagle και όλα όσα κάνατε waste στο παιχνίδι και είχατε χρήματα για να τα αγοράσετε). Με μια σχετικά μεγάλη δαπάνη μπορείτε να αναβαθμίσετε τη μηχανή τους (Power), τον οπλισμό τους (Offensive) και τη θωράκισή τους (Armor). Οι αλλαγές όμως που θα κάνετε ισχύουν για όλα τα αυτοκίνητα (θα μεταφέρετε τον αναβαθμισμένο κινητήρα, π.χ., από το ένα στο άλλο). Ακόμη μία ενδιαφέρουσα προσθήκη είναι αυτή των skins στα αυτοκίνητα. Κατεβάζοντας τα κατάλληλα αρχεία από το Internet, μπορείτε να αλλάξετε την εμφάνιση οποιουδήποτε αυτοκινήτου, αλλάζοντας την εξωτερική επένδυσή του (skin). Η εγγενής υποστήριξη είναι σωστή κίνηση και πιστεύω ότι όλοι οι οπαδοί του παιχνιδιού θα την καλοδεχτούν και θα σπεύσουν να τη χρησιμοποιήσουν.

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΕΠΙΠΕΔΩΝ

Εντύπωση μου προξένησε σε αυτή την ενσάρκωση του "Κ-Αρμαγεδδώνος" η πολύ καλή σχεδίαση κάθε πίστας-επιπέδου του παιχνιδιού. Στα δύο προηγούμενα παιχνίδια ο παίκτης έφτανε συχνά να βαρεθεί τις πίστες, διότι όχι μόνο τις έπαιζε πολλές φορές, αλλά δεν παρουσίαζαν και ξεχωριστό ενδιαφέρον. Αντίθετα τώρα είναι φανερό από την πρώτη στιγμή ότι έχει δοθεί μεγάλη προσοχή στην κατασκευή τους. Καταρχήν, είναι μεγαλύτερες, πιο όμορφα σχεδιασμένες, έχουν μεγάλη ποικιλία στα textures και σπάνε τη μονοτονία είτε με ανισόπεδα τμήματα είτε με αλλαγή στην εμφάνιση των κτιρίων. Το τελευταίο είναι ίσως το πιο ενδιαφέρον: Μια και ο χώρος που πρέπει να καλυφθεί είναι μεγαλύτερος, οι προγραμματιστές μπορούν να φτιάξουν αισθητά διαφορετικές περιοχές, με μοτίβα που ξεχωρίζουν μεταξύ τους, αλλά εναρμονίζονται παράλληλα με το γενικότερο ύφος του επιπέδου. Συχνά τα objectives επιβάλλουν τη μετακίνηση μεταξύ αυτών κι έτσι η πλήξη αποφεύγεται κατά το δυνατόν. Σχετικός παράγοντας που βοηθά επίσης στην αποφυγή της πλήξης είναι οι περίεργες διαδρομές στα μέρη της πίστας (μέσα από κτίρια, υπόγεια τούνελ, κρυφές ή υποβρύχιες διαδρομές, διαδρομές με πολλά άλματα ή μανούβρες...), που εξασφαλίζουν πλήρη κάλυψη των διαφορετικών τοποθεσιών της και μάλιστα με πρωτότυπο τρόπο.




Κατεβαίνοντας την καμινάδα "ντυμένος" στα κόκκινα... Λέτε να το αλλάξω σε "Αϊ-Βασίλης 'Pioneer' Τουλιάς";

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός κυμαίνεται στα ίδια περίπου επίπεδα που βρίσκονταν και τα άλλα δύο Carmageddon. Αλλωστε σημαντικές βελτιώσεις σε αυτό τον τομέα πολύ δύσκολα μπορούν να γίνουν, αφού δεν επιδέχεται μεγάλης βελτίωσης. Το σημείο που έχει προσεχθεί περισσότερο είναι η δυνατότητα του οδηγού να έχει καλύτερη αντίληψη του τι συμβαίνει γύρω του με μεγαλύτερο έλεγχο πάνω στις κάμερες. Με τα ανάλογα πλήκτρα μπορείτε να κοιτάξετε φευγαλέα στις υπόλοιπες τρεις κατευθύνσεις του ορίζοντα για να δείτε τι σας έρχεται, ενώ παρέχεται και μία ποικιλία από κάμερες με διαφορετικές γωνίες λήψης για να επιλέξετε αυτή που ανταποκρίνεται στις προσωπικές προτιμήσεις σας. Τέλος, να σημειώσω ότι η αντίδραση του τιμονιού στις προσταγές του πληκτρολογίου (ή οποιασδήποτε άλλης μεθόδου χειρισμού) είναι ελαφρώς γρηγορότερη, κάτι που σας βοηθά να ανταποκριθείτε με επιτυχία στις απαιτήσεις δύσκολων καταστάσεων (σίγουρα θα συναντήσετε). Α, και το wheelspin έχει γίνει πολύ πιο ρεαλιστικό...

ΗΧΟΣ

Ηδη με τις δύο προηγούμενες εκδόσεις του το Carmageddon έχει αφήσει ιστορία στον τομέα του ήχου και η λέξη και μόνο συνδυάζεται άμεσα από τους απανταχού gamers με την απόλυτη ηχητική εμπειρία. Είχα πολύ καιρό να ασχοληθώ με αυτή τη σειρά παιχνιδιών και είχα ξεχάσει τι σημαίνει καλή ηχητική επένδυση. Η μουσική του TDR 2000 υπόσχεται να σας πωρώσει στο μέγιστο βαθμό. Δεν μπορεί, βέβαια, να συγκριθεί με τα κομμάτια των Iron Maiden που συμπεριλαμβάνονταν στο προηγούμενο Carmageddon, αλλά σίγουρα θα σας εγείρει το ενδιαφέρον και θα συμβάλει τα μέγιστα στη δημιουργία της απαραίτητης εθιστικής ατμόσφαιρας. Ισως το μόνο πρόβλημα είναι ο μικρός αριθμός των κομματιών, αλλά αυτό είναι το παράπονό μου για τα προηγούμενα Carmageddon και για πολλά άλλα παιχνίδια...

Τα υπόλοιπα ηχητικά εφέ είναι απλώς καλά, με τους ήχους που βγαίνουν από τα αυτοκίνητα στις διάφορες συγκρούσεις τους να ξεχωρίζουν, ενώ παρατήρησα πως έχουν μετριαστεί επίτηδες οι κραυγές των pedestrians καθώς τους κυνηγάτε να τους σκοτώσετε, ίσως σε μια προσπάθεια μείωσης της υποτιθέμενης αρνητικής ψυχολογικής επίδρασης του παιχνιδιού στις νεαρές ηλικίες (ναι, τώρα μάλιστα...).

ΜΗΧΑΝΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Εδώ μόνο θετικά σχόλια μπορώ να αναφέρω, τίποτα άλλο. Από την πρώτη στιγμή που θα φορτωθεί ο loader του παιχνιδιού θα πάρετε μια γεύση τού πόση δουλειά έχει γίνει. Καταρχήν, θα εντοπίσει μόνος του το chipset της κάρτας γραφικών σας και θα προεπιλέξει τη συνιστώμενη γραφική ανάλυση (με το εύρος αναλύσεων να ξεπερνάει τα 2.000 pixels!!!). Πηγαίνοντας στη συνέχεια στις γραφικές ρυθμίσεις και ανοίγοντας το advanced menu, είναι σίγουρο πως θα ικανοποιηθείτε με το θέαμα. Σας δίνεται η δυνατότητα μεγάλης παραμετροποίησης κάθε είδους γραφικής απεικόνισης, ώστε να ρυθμίσετε το παιχνίδι να τρέχει με το μέγιστο δυνατό συντελεστή ποιότητας/απόδοσης στο σύστημά σας. Ξεκινάτε από τις προεπιλογές και αυξάνετε σταδιακά τις διάφορες ρυθμίσεις, ελέγχοντας παράλληλα τον αντίκτυπό τους στο παιχνίδι, και βρίσκετε -έστω και με λίγο κόπο- τη χρυσή τομή. Να είστε σίγουροι πως το τελικό αποτέλεσμα θα σας ανταμείψει. Η μηχανή γραφικών του έχει βελτιστοποιηθεί ώστε να αντικατοπτρίζει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τη ζημιά που παθαίνουν από διάφορες αιτίες τα αυτοκίνητα και ο περιβάλλων χώρος. Ποτέ δεν ήταν πιο απολαυστικό το να καταστρέφεις το αυτοκίνητό σου! Συχνά θα προτιμάτε να μην το επισκευάζετε, ώστε να βλέπετε πόσο ακόμη damage μπορεί να δεχθεί και πόσο ακόμη μπορεί να στραπατσαριστεί (sic) ο σκελετός! Φτερά φεύγουν, καπό αναποδογυρίζουν, αμάξια διπλώνονται στα δύο...


Μου κατέστρεψαν το πίσω μέρος του αυτοκινήτου μου. Ή αλλιώς: μου έκοψαν τον κ***!

PHYSICS - DAMAGE CONTROL

Οσο για την υπακοή στους φυσικούς νόμους, υπάρχει, και μάλιστα είναι αυστηρή, κάτι που ευχαριστεί τον παίκτη για τον εξής λόγο: τα διάφορα add-ons προσδίδουν στο αυτοκίνητό σας δυνατότητες, οι οποίες δεν θα μπορούσαν να έχουν εφαρμογή παρά μόνο σε ένα παιχνίδι. Ο παίκτης απολαμβάνει να κάνει χρήση αυτών και να ξεφεύγει ως έναν βαθμό από τους νόμους της φύσης που -παρ' όλα αυτά- ισχύουν. Είμαι σίγουρος πως θα απολαμβάνετε να βλέπετε τα αντίπαλα αυτοκίνητα να εκτοξεύονται ψηλά, αφού πάτησαν (ενώ έρχονταν με την κατάλληλη φορά και υπό κατάλληλη γωνία) μία νάρκη που εσείς αφήσατε ή συγκρούστηκαν με τις βόμβες που εκτοξεύσατε εναντίον τους. Ακόμη πιο απολαυστικό είναι να παίρνετε afterburner και mega-turbo add-ons, να πηγαίνετε σε μία κομμένη γέφυρα με ανηφορική κλίση, να παίρνετε φόρα και να εκτοξεύεστε στο πυρ το εξώτερον! Δεν ξέρω γιατί, αλλά τέτοιου είδους κόλπα τα έβρισκα εξίσου (μπορεί και περισσότερο) διασκεδαστικά με την εξολόθρευση των αντιπάλων...

Κι ερχόμαστε στο θέμα του damage control. Με αυτό τον όρο αναφέρομαι στη μέθοδο που χρησιμοποιεί το κομπιούτερ για να υπολογίσει τη ζημιά που θα δεχτεί ο αντίπαλος από οποιαδήποτε σύγκρουση/πτώση/έκρηξη, η οποία ζημιά θα αφαιρεθεί από τη συνολική υγεία του. Δεν ξέρω αν θυμάστε, στο Carmageddon 2 είχα διατυπώσει σοβαρές ενστάσεις σε αυτό τον τομέα. Μαντέψτε! Τα ίδια ισχύουν και για το Carmageddon 3! Κάτι φταίει, τέλος πάντων, στην όλη ρουτίνα υπολογισμού, που κατά τα φαινόμενα πέρασε αναλλοίωτο στον απόγονο και δεν αποδίδει ρεαλισμό στις συγκρούσεις. Μπορεί, για πα-



Μέχρι πού φτάνει ο άνθρωπος προκειμένου να εκτονώσει τις ορμές του...

ράδειγμα, να χτυπήσετε έναν αντίπαλο με μεγάλη φόρα και να του κάνετε damage περίπου 10% ή να τον χτυπήσετε με σχετικά μικρή δύναμη και να μειωθεί η υγεία του κατά 70%! Γενικά, για κάποιον περίεργο λόγο θα βλέπετε πολύ λίγους αντιπάλους να έχουν health ανάμεσα στο 20% και το 80%. Το λόγο δεν τον ξέρω, αλλά όταν φτάνουν κοντά στο 80, ακόμη και με μικρή προσπάθεια θα τους μειώνετε τη health σε επίπεδα κοντινά του 20%! Απαράδεκτο για ένα παιχνίδι όπως το Carmageddon, αφού ο εν λόγω τομέας αποτελεί κύριο συστατικό στοιχείο του gameplay. Αν θέλετε, μάλιστα, δοκιμάστε να χτυπήσετε από τα πλάγια τους αντιπάλους με όση ταχύτητα θέλετε. Δεν πρόκειται να πάθουν ούτε γρατζουνιά.

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Οι αντίπαλοι χαρακτηρίζονται από διαφορετικές διαθέσεις, ανάλογα με τη default στάση που ακολουθούν (άλλοι συνήθως πάνε για zombies, άλλοι για checkpoints, άλλοι προσπαθούν να καταστρέψουν αντιπάλους...), αλλά και το τι τους έχετε κάνει (αν τους χτυπήσετε, κατά πάσα πιθανότητα θα νευριάσουν και θα στραφούν εναντίον σας). Οι pedestrians κάνουν πιο φυσιολογικές κινήσεις, τα ουδέτερα αυτοκίνητα ακολουθούν κανονικά τους κανόνες, ενώ η αστυνομία έχει γίνει τόσο επιθετική που καλά θα κάνετε να την αποφεύγετε σαν το Χάρο. Μόνο μπελάδες μπορεί σας φέρει και να σας φάει το χρόνο.

Τα αντίπαλα αυτοκίνητα, όμως, και σε αυτό το Carmageddon, έχουν πάντα δευτερεύοντα ρόλο σε μία πίστα. Δεν πείθουν ότι είναι πραγματικοί αντίπαλοι, αφού κανένα άλλο εκτός από το δικό σας αυτοκίνητο δεν μπορεί να νικήσει σε μία πίστα! Ή θα νικήσετε εσείς ή θα σας κάνουν να χάσετε (wasted ή out of time), άλλη περίπτωση δεν υπάρχει. Επίσης, παίζουν όλοι εναντίον σας. Μεταξύ τους κόντρες δεν υπάρχουν. Για ποιον λόγο, λοιπόν, καυχώνται οι προγραμματιστές για αυξημένη τεχνητή νοημοσύνη, αφού ορισμένα στοιχειώδη πράγματα που θα προσέδιδαν σημαντικά στην αληθοφάνεια [κι ακόμη περισσότερο στο gameplay (φανταστείτε να έπρεπε να κάνετε monitor τους αντιπάλους για το πόσους γύρους έχουν κάνει και αν κοντεύει κάποιος να τερματίσει, ώστε να στραφείτε αποκλειστικά εναντίον του και να τον κυνηγάτε μέχρι να τον καταστρέψετε!)] δεν μπορούν να τα κάνουν πραγματικότητα; Κι ήδη βρισκόμαστε στην τρίτη προσπάθεια. Α, ναι, είμαι σίγουρος ότι όλα αυτά θα συμπεριληφθούν στο Carmageddon 4 (ειρωνεύομαι...).

MULTIPLAYER

Μολονότι παρέχονται μονάχα δύο δυνατότητες για παιχνίδι πολλαπλών παικτών (IPX και TCP/IP), έχει δοθεί προσοχή στην ανάπτυξη του εν λόγω τομέα. Αυτό καθίσταται εμφανές από τις όμορφα σχεδιασμένες πίστες (όλες ειδικά διαμορφωμένες μόνο για multiplayer), τους ειδικούς κανόνες, τα 6 διαφορετικά είδη παιχνιδιού και τα πάμπολλα αυτοκίνητα με τις ξεχωριστές ιδιότητες που μπορεί να πάρει κάθε παίκτης, ανάλογα με τις προτιμήσεις και... τα βίτσια του! Δεν γνωρίζω κατά πόσο "θα πιάσει", τουλάχιστον εδώ στην Ελλάδα, γιατί λογικά θα απαιτούνται εξειδικευμένοι servers και πού να βρεις στην Ελλαδίτσα μας τέτοια πράγματα... Πάντως, αξίζει συγχαρητήρια η προσπάθεια, καθώς είναι ένα χαρακτηριστικό που έλειπε από τα προηγούμενα Carmageddon.

ΓΕΝΙΚΑ

Το Carmageddon TDR 2000 είναι το πιο πλήρες Carmageddon που κυκλοφορεί στην αγορά (λες και δεν τον περιμέναμε...). Αν, λοιπόν, ανήκετε στην κατηγορία των παικτών που δεν ασχολήθηκαν καθόλου με αυτού του είδους τα παιχνίδια και έστω και λίγο σας εγείρει το ενδιαφέρον η ιδέα να καταπιαστείτε τώρα, καλά θα κάνετε να του ρίξετε μια ματιά [(όσο περισσότερες τόσο καλύτερα :)]. Το ίδιο πρέπει να κάνουν και οι φανατικοί της σειράς. Οι υπόλοιποι που ξέρουν τι εστί Carmageddon και έχουν ασχοληθεί αρκετά με τα δύο προηγούμενα, ώστε να έχουν βαρεθεί ως έναν βαθμό αυτή την -πετυχημένη ομολογουμένως- συνταγή, αν νομίζουν ότι θα βρουν κάτι πρωτοποριακό και καινούριο στο TDR 2000 γελιούνται. Το gameplay παραμένει το ίδιο, όσες βελτιστοποιήσεις "στα σημεία" κι αν έχουν γίνει. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι το TDR 2000 είναι μια "καλογυαλισμένη" έκδοση των δύο πρώτων. Γι' αυτό είναι πολύ πιθανό αυτή η κατηγορία των gamers να το βαρεθεί σχετικά σύντομα. Θα τους προσφέρει μεν ευχάριστες εμπειρίες, θυμίζοντάς τους τα παλιά, αλλά... για άλλη μία φορά η συνταγή είναι η ίδια. Ωστόσο, η τελική απόφαση είναι δική σας.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	70
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	60

81



Ενας τίτλος που θα σας καθηλώσει αρκετές ώρες μπροστά στην οθόνη. Περίμενα όμως πολύ περισσότερα από ένα Carmageddon 3.

POMPEI

THE LEGEND OF VESUVIUS

Ποιος, αλήθεια, δεν ξέρει για την τραγική μοίρα της περίφημης Πομπηίας; Πρόκειται για έναν από τους πιο σημαντικούς ιστορικά χώρους και όχι μόνο. Είναι απορίας άξιο πώς καμία από τις λεγόμενες "μεγάλες εταιρείες" του χώρου δεν έχει κυκλοφορήσει κάποιο σχετικό παιχνίδι μέχρι τώρα. Το Pompei είναι ένα πολύ καλό adventure και πιστεύω ότι θα ικανοποιήσει τους φίλους του είδους.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Η Cryo Interactive σε συνεργασία με την Ενωση Μουσείων της Γαλλίας κατάφεραν να δημιουργήσουν μία μοναδική στο είδος της σειρά, η οποία παρουσιάζει με μοναδικό τρόπο θέματα ευρύτερου πολιτισμού. Η σειρά αυτή έχει εκπαιδευτικό ρόλο, αφού ο χρήστης ενημερώνεται με καθαρά επιστημονικού - ιστορικού χαρακτήρα πληροφορίες για όλα τα θέματα που πραγματεύονται τα εν λόγω παιχνίδια, αλλά και ψυχαγωγικό, μια και παίζονται ως αυτόνομα adventures. Μέχρι τώρα στη σειρά έχουν παρουσιαστεί τα Versailles 1685, Egypt 1156 B.C.: Tomb of the Pharaoh, Forbidden City και το Aztec: The Curse at the Heart of the City of Gold. Ολα τα προαναφερόμενα παιχνίδια έχουν παρουσιαστεί στο περιοδικό μας στα τεύχη 88, 94, 103 και 112 αντίστοιχα. Σημειώνεται για όσους ενδιαφέρονται ότι από αυτά το μεν Egypt 1156 B.C.: Tomb of the Pharaoh ήταν το πρώτο adventure που κυκλοφόρησε στη χώρα μας με ελληνικούς υπότιτλους από την Plotline, η οποία τώρα πια έχει κλείσει (μία εκπληκτική προσπάθεια), το δε Aztec: The Curse at the Heart of the City of Gold είναι το πρώτο παιχνίδι της σειράς όπου η εταιρεία αλλάζει το συσχετισμό ανάμεσα στο πληροφοριακό - εκπαιδευτικό και το καθαρά ψυχαγωγικό σκέλος, δίνοντας πολύ μεγάλη βαρύτητα στο τελευταίο, καθιστώντας το έτσι ένα εξαιρετικό, αυτοδύναμο adventure. Προκαταβολικά τονίζω ότι τα τελευταία σχόλια καλύπτουν και το Pompei: The Legend of Vesuvius.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

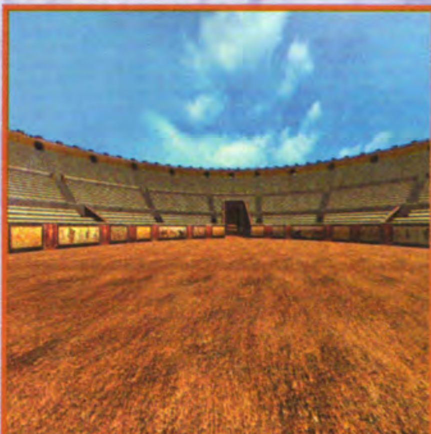
ARXEL TRIBE/CRYO INTERACTIVE
http://www.pompeigame.com/

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium MMX στα 200MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.0, 12x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 290MB στον σκληρό

Το παιχνίδι περιέχει (στο σκέλος Encyclopaedia) μία σειρά εκπληκτικών πληροφοριών και φωτογραφιών για τον πολύ σημαντικό αυτόν ιστορικό χώρο (την Πομπηία), αλλά ταυτόχρονα είναι και ένα αυτοδύναμο adventure, πολύ αξιόλογο μάλιστα.

Προτού προχωρήσω στην παρουσίαση του παιχνιδιού, ένα τελευταίο σχόλιο. Εχω την πληροφορία ότι η συνεργασία της Ενωσης των Μουσείων της Γαλλίας με την Cryo Interactive τελείωσε και τώρα τη σειρά έχει αναλάβει η IN-







Χαρακτηριστικά δείγματα από τα εξαιρετικά γραφικά του παιχνιδιού.

DEX+. Η νέα εταιρεία, που έχει αναλάβει την εκδοτική συνέχεια, έχει κυκλοφορήσει στο διάστημα αυτό τα Paris 1313 και Louvre, στην ίδια σειρά, βεβαίως. Το Louvre, το οποίο έχω στα χέρια μου σε γαλλική έκδοση, δείχνει κάτι παραπάνω από εξαιρετικό. Περιμένω με μεγάλη αγωνία να κυκλοφορήσει στη χώρα μας η αγγλική έκδοσή του. Δυστυχώς, δεν μπόρεσα να επιβεβαιώσω την πληροφορία για το ποια εταιρία έχει αναλάβει τη συνέχεια της πολύ καλής σειράς. Οποτε μάθω κάτι σίγουρο, θα σας ενημερώσω από την στήλη "Adventures & RPGs News".

Τέλος, αξίζει να αναφέρουμε τις παραγωγές της Cyro που περιμένουμε. Πρόκειται για τα Odyssey: The Search for Ulysses, Tales of Chivalry part 1 και 2 (βασισμένα στο μύθο του βασιλιά Αρθούρου και των Ιπποτών της Στρογγυλής Τράπεζας) και το Jerusalem, που θα ακολουθήσει μετά το Egypt 2 στη σειρά αυτή που εξετάζουμε.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Καταρχήν, θέλω να ξεκαθαρίσω ότι το Pompei έχει ένα από τα πιο απαράδεκτα manuals που έχω δει όλα αυτά τα χρόνια σε computer game. Δεν αναφέρει τίποτα, ούτε μία γραμμή, για την υπόθεση του παιχνιδιού!

Σκωτία, 1904. Ο Adrian Blake έχει σχεδόν όλα όσα θα επιθυμούσε στη ζωή του. Είναι ένας ικανότατος σπόρτσμαν, εξερευνητής και γνωστότατος αρχαιολόγος, ο οποίος μοιράζει τη ζωή του ανάμεσα στην αγαπημένη του γυναίκα Σοφία και στα εξωτικά ταξίδια - περιπέτειες, που τον κρατούν αναγκαστικά μακριά από το σπίτι του για πολύ καιρό.

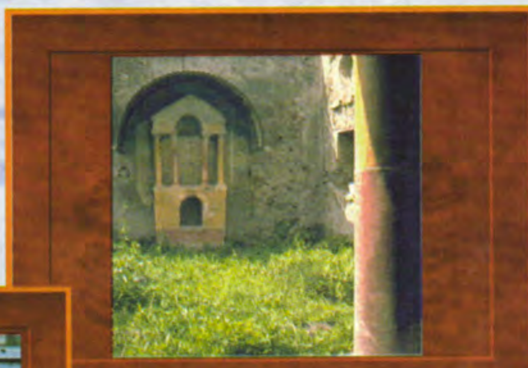
Γυρνώντας πίσω από ένα τέτοιο ταξίδι ο Adrian μαθαίνει για τη μυστηριώδη εξαφάνιση της αγαπημένης του γυναίκας. Αρνούμενος να δεχτεί την τραγική συμφορά που τον βρήκε και παρά τη μεγάλη θλίψη του, αρχίζει να "βυθίζεται" στο διάβασμα διάφορων παράξενων χειρογράφων, τα οποία είχε βρει και φέρει πίσω στο σπίτι από τις εξερευνήσεις του. Επειτα από πάρα πολλές ώρες επίμονου διαβάσματος ανακαλύπτει, τελικά, έναν πανάρχαιο πάπυρο που αφορά στην περίφημη θέα Ishtar.

Σύμφωνα με τον πάπυρο αυτό, αν καταφέρει να σώσει την "προσωποποίηση" της γυναίκας του τρεις φορές, σε τρεις διαφορετικές περιόδους του χρόνου, τότε θα μπορέσει να την ξαναφέρει κοντά του!

Αυτή λοιπόν είναι η απόλυτη πρόκληση. Τρεις ριψοκίνδυνες διασώσεις, τρία ταξίδια στο χρόνο, τρεις πραγματικές περιπέτειες - ADVENTURES. Χωρίς κανέναν δισταγμό ο Adrian Blake αποδέχεται την πρώτη πρόκληση. Καθώς προφέρει τις τελευταίες λέξεις του πανάρχαιου αυτού μαγικού πάπυρου, άρχισε να ταξιδεύει μέσα στο χρόνο και βρίσκεται στη θρυλική Πομπηία!

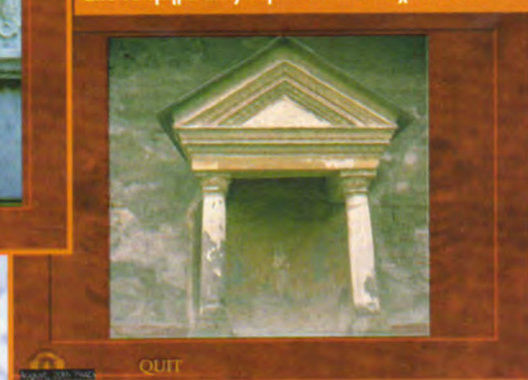
Πομπηία, 20 Αυγούστου του έτους 79 μ.Χ. Η θρυλική πόλη που βρίσκεται στους πρόποδες του Βεζούβιου έχει μόλις 4 ημέρες ζωής πριν από την τρομερή και ολοκληρωτική καταστροφή που θα επιφέρει η έκρηξη του ηφαιστείου. Το πρόβλημα είναι ότι κανείς δεν το ξέρει. Κανείς, εκτός από εσένα, φυσικά.

Ο Adrian, που τώρα αποκαλείται Hadrian στα λατινικά, πρέπει πρώτα να





Φωτογραφίες της Πομπηίας και σχετικά κείμενα από το τμήμα Encyclopaedia του παιχνιδιού.

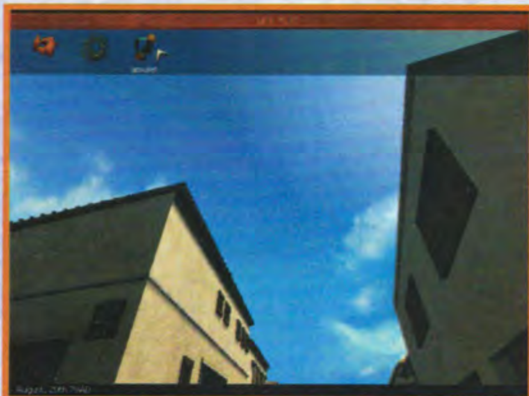




Στην κάτω δεξιά γωνία αυτού του επίπλου, στο πάτωμα, θα βρεις το κλειδί για να το ξεκλειδώσεις.



Παίρνοντας το amulet θα έχεις άμεση πρόσβαση στην Encyclopaedia για πληροφορίες.


Δείγμα από το inventory σου στο παιχνίδι.

εντοπίσει τη Σοφία, την "προσωποποίηση" της αγαπημένης του γυναίκας, και να την πείσει να τον ακολουθήσει μακριά από την πόλη και τον τρομερό κίνδυνο που την απειλεί. Τα πράγματα όμως δεν είναι τόσο απλά όσο ίσως φαίνονται από πρώτη ματιά. Οχι μόνο πρέπει να την εντοπίσει μέσα στους κατοίκους μία παντελώς άγνωστης σε αυτόν πόλης, αλλά ταυτόχρονα πρέπει να προσέχει το συμβούλιο της πόλης, το οποίο φροντίζει να διατηρεί την ηρεμία και δεν θα διστάσει καθόλου να τον φυλακίσει αν διαπιστώσει ότι απειλείται η κοινωνική γαλήνη. Ποιος, αλήθεια, μπορεί να ακούσει και να πειστεί από τις απεγνωσμένες προειδοποιήσεις σου; Ωστόσο, ακόμα και αν καταφέρεις να βρεις τη Σοφία, σε περιμένει ένα μεγαλύτερο έργο. Η "προσωποποίηση" της αγαπημένης σου γυναίκας ζει στην Πομπηία ως σκλάβα! Και όχι μόνο αυτό, αλλά προσπαθώντας να την πλησιάσεις, βρίσκεσαι υπό τη συνεχή παρακολούθηση ενός "πρώην" σκλάβου, ο οποίος δουλεύει για τον Octavius Quartio στον οποίο ανήκει το σπίτι της Σοφίας...

Εσύ ως Hadrian πρέπει να προλάβεις να πείσεις τη Σοφία να έρθει μαζί σου πριν από την καταστροφική ημερομηνία της 24ης Αυγούστου. Νομίζεις ότι θα μπορέσεις να τα καταφέρεις; Δεν έχεις παρά να δοκιμάσεις.

Μία θρυλική αναμέτρηση, ένας παθιασμένος έρωτας, δράση και χιούμορ, όλα αυτά κάνουν το Pompei ένα μοναδικό adventure που κανείς πραγματικός φίλος του είδους, και όχι μόνο, δεν πρέπει να το χάσει. Το Pompei είναι το πρώτο μέρος μία τριλογίας, που θα έχει ως θέμα την προσπάθεια του Adrian Blake να φέρει πίσω στη ζωή την αγαπημένη του γυναίκα Σοφία. Μετά το Pompei, το οποίο απόλαυσα, περιμένω με μεγάλη προσμονή και τα άλλα δύο μέρη της τριλογίας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε ανάλυση 640x480 με 16 ή 24-bit χρώμα και είναι -όπως όλες οι τελευταίες παραγωγές της Cryo- εξαιρετικά, γραφικά πρώτης κλάσης. Η αναπαράσταση της θρυλικής πόλης έχει γίνει με τόσο μεγάλη προσοχή ώστε αρκετές φορές νομίζεις ότι είσαι εκεί. Οι χρωματισμοί των τοποθεσιών και των κτιρίων είναι μοναδικοί, οι φωτοσκιάσεις επίσης, και όλα αυτά χωρίς να απαιτείται κάποια ιδιαίτερη 3D accelerator κάρτα γραφικών. Απλώς με τη νέα CINview technology system engine της έχει κατορθώσει να διαθέτει πλήρη περιστροφική κίνηση 360 μοιρών σε background γραφικά και χαρακτήρες που είναι πλήρως rendered και δημιουργούν μία μοναδική 3D κόσμο - εμπειρία.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι, όπως στις περισσότερες παραγωγές της Cryo, κάτι παραπάνω από εξαιρετικός. Ατμοσφαιρικότατα μουσικά κομμάτια παίζουν στο background καθώς εσύ προχωρείς στο παιχνίδι, τα ηχητικά εφέ είναι εξαιρετικά και, τέλος, οι ομιλίες είναι πάρα πολύ καλές και ατμοσφαιρικές - τουλάχιστον σε μένα ηχούν αψεγάδιαστες. Σε αυτά προσθέτοντας το γεγονός ότι στο παιχνίδι υπάρχει η δυνατότητα να βλέπεις τους διαλόγους σε κείμενο πάνω στην οθόνη, φτάνει σχεδόν το άριστα στον τομέα αυτό.

Ο χειρισμός του έχει απλοποιηθεί σε πολύ μεγάλο βαθμό. Αυτό φυσικά είναι καλό, αλλά και κακό. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει όλο το μόνιτορ και η προοπτική είναι γενικά πρώτου προσώπου όταν κινείσαι ή δρας και μερικές φορές τρίτου προσώπου όταν μιλάς με άλλους χαρακτήρες.

Κάνοντας δεξί κλικ με το mouse, ενεργοποιείς ταυτόχρονα δύο μπάρες στο επάνω μέρος της οθόνης. Η επάνω μπάρα περιέχει την επιλογή Menu, μέσω της οποίας έχεις πρόσβαση στα Play, Visit mode, Save, Load, Preferences, Encyclopaedia, Status και Quit. Η δεύτερη μπάρα δείχνει τα αντικείμενα που έχεις στο inventory σου, εφόσον φυσικά έχεις κάποια.

Με το Visit mode μπορείς να δεις όλες τις τοποθεσίες του παιχνιδιού χωρίς να πρέπει να λύσεις κανέναν γρίφο. Είναι πολύ χρήσιμο κυρίως όταν θέλεις να εξοικειωθείς με τους χώρους του παιχνιδιού. Από το Preferences ρυθμίζεις τον ήχο και την εμφάνιση των διαλόγων σε κείμενο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Από το Encyclopaedia αποκτάς πρόσβαση στην πληροφοριακή σχετικά με την Πομπηία database του παιχνιδιού, η οποία -όπως σε όλες τις ανάλογες παραγωγές της Cryo- είναι ένα θησαυρός γνώσεων, αφού καλύπτει με μοναδικό τρόπο όλες τις πτυχές του θέματος. Τέλος, το Status δείχνει με μία εντυπωσιακή γραφική αναπαράσταση την πρόοδό σου στο παιχνίδι.

Σημειώνεται επίσης ότι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείς να αποκτήσεις πρόσβαση στους πολύ καλούς χάρτες του (και της πόλης) πατώντας το πλήκτρο spacebar. Σε αυτούς καταγράφονται τα περισσότερα κτίρια της πόλης και έτσι θα μπορείς εύκολα να βρεις το δρόμο σου.

Κινείσαι προς όποια κατεύθυνση ο κέρσορας - πάπυρος είναι ανοικτός, κάνοντας ένα απλό αριστερό κλικ με το mouse. Το ίδιο ισχύει όταν θέλεις να πάρεις ένα αντικείμενο που βρίσκεις ή που ήδη έχεις στο inventory σου.

Γενικά ο χειρισμός είναι εξαιρετικά απλός και δεν θα σου προξενήσει κανένα πρόβλημα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι μοναδική. Καλύπτει αρκετά διαφορετικά είδη, όπως θρίλερ και ρομάντζο, με μεγάλη επιτυχία. Η αίσθηση ότι τριγυρνάς στη θρυλική αυτή πόλη λίγο πριν από τη μεγάλη καταστροφή είναι κάτι που πολύ δύσκολα μπορεί να περιγραφεί και να μεταφερθεί στο χαρτί.

Η δράση του παιχνιδιού είναι αρκετά πλούσια και, επειδή βασίζεται σε ένα έξυπνο και πρωτότυπο σενάριο, πολύ ενδιαφέρουσα. Το παιχνίδι είναι αρκετά μεγάλο από πλευράς δράσης, ενώ η δυσκολία του κινείται στο μέσο επίπεδο. Την πρώτη μέρα θα πρέπει να φύγεις από το σπίτι που ξεκινάς και να πας στο



Ο χάρτης της πόλης που πρέπει να συμβουλεύεσαι.





Ο πρώτος σημαντικός γρίφος του παιχνιδιού. Πρόσεξε καλά τι πρέπει να κάνεις με το γαϊδούρι για να λύσεις το πρόβλημα των δύο εμπόρων.

Forum. Εδώ θα πρέπει να συνδιαλαγείς με διάφορους εμπόρους και να βρεις ένα κατάλληλο δώρο για τον Popidius, ώστε να σε πάρει μαζί του στο σπίτι του Octavius Quartio, όπου θα συναντήσεις, επιτέλους, τη Σοφία.

Τη δεύτερη μέρα πρέπει να συναντήσεις τη μάγισσα Locusta και να μαζέψεις τα συστατικά που θα σου ζητήσει, έτσι ώστε να μπορέσει να σου φτιάξει τα κατάλληλα φίλτρα (potions) που θέλεις. Πρέπει να παίξεις και να κερδίσεις ένα παράξενο παιχνίδι ονόματι "Tali" και φυσικά να συναντηθείς πάλι με τη Σοφία, όπου αυτή τη φορά η σχέση σας θα προχωρήσει ακόμη περισσότερο.

Την τρίτη μέρα θα πρέπει να συνδιαλαγείς με διάφορους σκλάβους και μονομάχους και προς το τέλος της να πείσεις τη Σοφία ότι την αγαπάς και ότι διατρέχει μεγάλο κίνδυνο, έτσι ώστε να δεχτεί να σε ακολουθήσει.

Η τελευταία μέρα είναι η κορύφωση των προσπαθειών σου, καθώς πρέπει να συνδιαλαγείς με τον Fructus και να σταματήσεις τον Statius, ο οποίος έχει απαγάγει εν τω μεταξύ τη Σοφία. Ετσι, πρέπει στον ελάχιστο χρόνο που έχεις, να τη βρεις, να την ελευθερώσεις, να τη μεταμφιέσεις ώστε να μη την αναγνωρίζουν ως σκλάβα και, τέλος, να προλάβετε να φύγετε από την πόλη πριν από τη μεγάλη έκρηξη...

Το Pompei είναι ένα εξαιρετικό adventure. Είμαι σίγουρος ότι θα σας καλύψει από κάθε πλευρά. Μην το χάσετε με τίποτα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Με το που αρχίζει το παιχνίδι, κάνε δεξί κλικ και μέσω των Menu και Preferences βάλε το Subtitles στο On. Είναι πολύ σημαντικό να βλέπεις σε κείμενο όλους τους διαλόγους, γιατί αλλιώς μάλλον δεν θα καταλάβεις τα περισσότερα από όσα λένε.

Πρώτη Μέρα: 20 August 79 AD

Ξεκινώντας το παιχνίδι, μαθαίνεις από τη θεά Αφροδίτη ότι έχεις τέσσερις ημέρες καιρό μέχρι να βρεις την αγαπημένη σου Σοφία και να την πείσεις να σε ακολουθήσει προτού γίνει η καταστροφική έκρηξη του Βεζούβιου.

Οπως αρχίζει το παιχνίδι, πήγαινε πάνω και λίγο προς τα δεξιά (κάνε κλικ στην πιο ΝΕ κολόνα, όπως βλέπεις) και στη γωνία στρίψε λίγο δεξιά και προχώρησε στην πόρτα-άνοιγμα που είναι μπροστά σου, για να περάσεις στον διπλανό κήπο. Εδώ προχώρησε ακόμη μία φορά μπροστά σου. Τώρα στρίψε αριστερά 90 μοίρες και θα δεις μπροστά σου μία τρίχρωμη πόρτα (δεν καλοξεχωρίζει ότι είναι πόρτα, αλλά τέλος πάντων). Τώρα προχώρησε ίσια μπροστά σου και βρίσκεσαι στον προθάλαμο του σπιτιού. Προχώρησε στο βάθος του δωματίου (εμπρός και λίγο δεξιά, στρίψε πάλι λίγο δεξιά και προχώρησε μπροστά) και τώρα στρίψε αριστερά και κοίτα στο πάτωμα λίγο στ' αριστερά του επίπλου (σεντούκι). Στο έδαφος θα δεις ένα παράξενο αντικείμενο, το οποίο καταλαβαίνει το πρόγραμμα. Πάρε το και κάνοντας δεξί κλικ με το mouse για να ενεργοποιήσεις το Menu-Inventory, βλέπεις ότι τελικά είναι ένα κλειδί! Προσωπικά χρειάστηκα περίπου μισή ώρα μέχρι να εντοπίσω αυτό το αντικείμενο - κλειδί στο πάτωμα και να καταλάβω τι ακριβώς συμβαίνει. Ωραία αρχή για ένα adventure!

Πάρε το κλειδί από το inventory σου και κάνε το κλικ πάνω στο σεντούκι. Το ανοίγεις και μέσα σε αυτό βλέπεις 3 αντικείμενα. Από τ' αριστερά προς τα δεξιά, όπως βλέπεις την οθόνη, αυτά είναι τα amulet, contract και rope. Το amulet είναι αυτό που, έχοντάς το στην κατοχή σου και κάνοντας κλικ σε οποιαδήποτε τοποθεσία πάνω του, μπορείς να έχεις άμεση πρόσβαση στην εγκυκλοπαίδεια του παιχνιδιού.

Αφού πάρεις και τα 3 αυτά αντικείμενα (στην οθόνη με το κοντινό πλάνο του συμβολαίου κάνε κλικ στο κάτω μέρος της οθόνης για να προχωρήσεις στο επόμενο αντικείμενο), κάνε κλικ στο κάτω μέρος της οθόνης για να κλείσεις το σεντούκι. Θα εμφανιστούν δύο εξέχοντες πολίτες και θα ξεκινήσεις μία συζήτηση μαζί τους. Ρώτησέ τους έναν έναν όλες τις δυνατές επιλογές. Αφού εξαντλήσεις μαζί τους όλα τα δυνατά θέματα συζήτησης, τότε θα εμφανιστεί μπροστά σου και ο Secundus Popidius Augustianus, ο πατέρας του φίλου σου. Συζήτησε μαζί του εξαντλώντας όλες τις δυνατές επιλογές. Οταν τελειώσει η συζήτησή σας, μπορείς να βγεις -επιτέλους- έξω από το σπίτι κάνοντας κλικ στην εξώπορτα. Η συνέχεια στις οθόνες σας...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΗΧΟΣ	96
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	90

92



Ενας από τους καλύτερους τίτλους στη λεγόμενη "εκπαιδευτική" σειρά της Cryo που κυκλοφορεί σε συνεργασία με την Ενωση των Μουσείων της Γαλλίας. Είναι αρκετά μεγάλος από πλευράς δράσης και περιέχει μερικούς ενδιαφέροντες γρίφους.

F1 WORLD GRAND PRIX

Οι αγώνες του παγκόσμιου πρωταθλήματος της Formula 1 προσθέτουν συνεχώς νέα μέλη στους θιασώτες της καταπληκτικής αυτής διοργάνωσης. Στη χώρα μας οι φροντίδες των τηλεοπτικών σταθμών, με τις απευθείας μεταδόσεις, συντελούν τα μέγιστα ώστε και οι Ελληνες, αργά αλλά σταθερά, να εντάσσονται σε αυτό το διαρκώς αυξανόμενο κοινό. Ανάλογα αυξητικός όμως είναι και ο αριθμός των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που εξομοιώνουν την εν λόγω διοργάνωση. Ιδού, λοιπόν, ακόμα ένα μέλος, το F1 WORLD GRAND PRIX.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
EIDOS INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium MMX 166MHz, 32MB RAM, 3D κάρτα γραφικών με 4MB μνήμη, CD-ROM 2x, DirectX 7.0

του Γιάννη Τζοΐτη



Τη στιγμή που γράφεται το παρόν άρθρο, οι μνήμες από τον τελευταίο ευρωπαϊκό αγώνα της φετινής διοργάνωσης είναι ακόμα νωπές. Στη θρυλική πίστα της Monza, στη γείτονα χώρα Ιταλία, διαδραματίστηκε μία κούρσα η οποία σημαδεύτηκε από ένα τρομακτικό ατύχημα. Συγκεκριμένα, λίγο μετά την εκκίνηση, κάποια μονοθέσια "μπλέχτηκαν", με αποτέλεσμα ένα από αυτά να βρεθεί στον αέρα στροβιλιζόμενο και ακολούθως διαλυόμενο, παγώνοντας όλους όσοι παρακολουθούσαν τον αγώνα. Ωστόσο, το απίστευτα υψηλό επίπεδο παθητικής ασφάλειας που προσφέρουν τα μονοθέσια διασφάλισε τη σωματική ακεραιότητα των οδηγών στο ακέραιο. Οχι όμως και αυτή ενός πυροσβέστη, ο οποίος έχασε τη ζωή του αφού κάποια από τα συντρίμμια που εκτοξεύθηκαν κατευθύνθηκαν στο περιθώριο της πίστας στο οποίο και βρισκόταν. Αυτό το ατύχημα με ώθησε να αναλογιστώ τα όσα, τελικά, προσφέρουν οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές σε όλους εμάς που ονειρευόμαστε όχι μόνο να παρακολουθήσουμε έναν τέτοιο αγώνα από κοντά, αλλά ακόμα και να βρεθούμε στο πιλοτήριο ενός μονοθέσιου της Formula 1. Τόσο το εφικτό όσο και το ανέφικτο υλοποιούνται μέσα από μία εικονική έστω εμπειρία, αφού τα διάφορα προγράμματα, προσομοιώνοντας όλο και πειστικότερα τις αγωνιστικές συνθήκες, ανάγουν την ενασχόληση αυτή σε μία συγκλονιστικά ρεαλιστική εμπειρία. Και, το κυριότερο, μας περιβάλλουν με απόλυτη ασφάλεια, αφού στο χώρο του δωματίου μας είναι σίγουρο ότι δεν θα φτάσουν ποτέ τα συντρίμμια κάποιας



"Κάτσε πίσω απ' την μπάρα!"



Ομορφα χρώματα και λεπτομερής σχεδίαση υπόσχονται ένα υπέροχο οπτικό αποτέλεσμα.

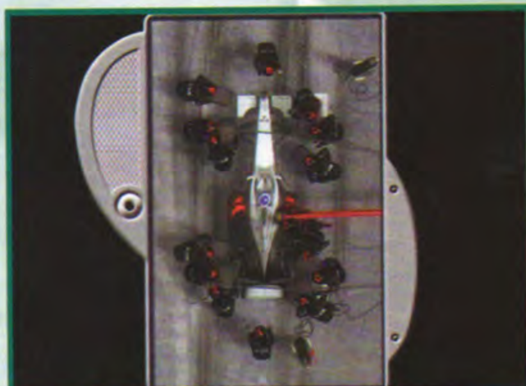
σύγκρουσης. Εξάλλου, όσο σφοδρά και αν συγκρουστούμε, το πολύ πολύ να επανεκκινήσουμε τον αγώνα κι ούτε γάτα ούτε ζημιά!

Υστερα από αυτή την απαραίτητη, κατ' εμέ, εισαγωγή ας περάσουμε στα στοιχεία που αφορούν σε αυτό καθ' εαυτό το παιχνίδι.

ΕΝΙΣΧΥΜΕΝΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Ουσιαστικά έχουμε να κάνουμε με μία άτυπη συνέχεια του Official Formula 1 Racing το οποίο, αν και είχε προκαλέσει θόρυβο πριν από την κυκλοφορία του, δεν κατάφερε τελικά να ικανοποιήσει τις προσδοκίες όσων το τίμησαν αγοράζοντάς το. Ιδιαίτερα τα γραφικά του δημιούργησαν στους κατόχους των καρτών επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών μεγάλη σύγχυση, αφού οι διαφορές με τη software αναπαραγωγή του ήταν ασήμαντες. Το πρώτο λοιπόν που θα περίμενε κανείς είναι μία γενναία βελτίωση στο συγκεκριμένο τομέα, κάτι ήδη ορατό από την εισαγωγή του παιχνιδιού. Πρόκειται για την πιο όμορφη εισαγωγή που έχω παρακολουθήσει σε παιχνίδια αυτής της κατηγορίας. Μέσα από τα μάτια του κορυφαίου πιλότου Mika Hakkinen βιώνουμε όλη την ένταση των αγωνιζομένων, καθώς αυτή καταγράφεται έντονα στο πρόσωπο του οδηγού, κυρίως κατά τη στιγμή της εκκίνησης, όπου το άγχος δείχνει να καταλύει ακόμα και το δικό του ψυχρό, ως Σκανδιναβού, νευρικό σύστημα. Ενα μείγμα από αυθεντικά και κατασκευασμένα ψηφιακά στιγμιότυπα αγώνων αναλαμβάνουν να απεικονίσουν τα περιγραφόμενα με άψογο τρόπο και αισθητική μεγαλοπρέπεια. Ανάλογα είναι και τα γραφικά που συναντάμε στο παιχνίδι, επιβεβαιώνοντας τη βελτίωση που έχει συντελεστεί συνολικά στον τομέα αυτό. Θα παρατηρήσουμε, λοιπόν, ότι η απεικόνιση των μονοθέσιων πλησιάζει τη μορφή των πραγματικών μοντέλων. Η σχεδίασή τους είναι εντυπωσιακή, διαθέτοντας όμορφα χρώματα και γυαλιστερά αμαξώματα. Δείχνει να υπολείπεται, όμως, αυτής που κάποιοι άλλοι τίτλοι του ανταγωνισμού έχουν παρουσιάσει, τοποθετώντας τον πήχη πιο ψηλά. Οπως, για παράδειγμα, το F1 2000, review του οποίου έχουμε ήδη φιλοξενήσει στις σελίδες του περιοδικού.

Τα ίδια ισχύουν και για τις πίστες με μία μικρή διευκρίνιση σε αυτό το σημείο: Αν και αισθητικά υπολείπονται ελάχιστα του ανταγωνισμού, ωστόσο δεν παύουν να αποτελούν πιστά αντίγραφα των πραγματικών σε ό,τι αφορά τη σχεδίαση των διαδρομών τους. Αυτό μπορούμε να το πούμε με βεβαιότητα, καθώς πλέον τις έχουμε μάθει απέξω τόσες φορές που έχουμε κληθεί να τρέξουμε στα όριά τους. Το στοιχείο που αποτελεί καινοτόμο χαρακτηριστικό, προσθέτοντας μία ευχάριστη γραφική πινελιά, είναι το ελικόπτερο που αναλαμβάνει να μας ξεναγήσει από ψηλά στην πίστα της επιλογής μας, καταδεικνύοντας τα σημεία-κλειδιά της. Μία εξαιρετική όσο και απολύτως χρήσιμη δυνατότητα. Επίσης, κατά τη διαδικασία ρύθμισης του μονοθέσιου και ανάλογα με το τμήμα που διαμορφώνουμε κάθε φορά, στο κάτω μέρος της οθόνης προβάλλεται ένα αντίστοιχο φιλμάκι το οποίο αναλαμβάνει να διασκεδάσει το άχαρο της όλης διαδικασίας. Ακόμα και κατά την είσοδο στα pits, με ευχαρίστηση παρακολουθεί κάποιος την κινητοποίηση των μηχανικών όπως αυτή αποδίδεται από ακόμα ένα συμπαθητικό φιλμάκι.


Η κινητοποίηση των μηχανικών, κατά την επίσκεψή μας στα pits, αναπαρίσταται με ένα συμπαθητικό φιλμάκι.

ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΣ ΤΙΤΛΟΣ

Ολα καλά κι όλα ωραία, λοιπόν, όμως η πολύ καλή γραφική επίδοση που σημειώνει ο τίτλος έχει και το τίμημά της. Αυτό δεν είναι άλλο από τις απαιτήσεις σε hardware, προκειμένου να απολαύσει ο χρήστης όλα όσα μπορεί αυτός να προσφέρει. Γέλασα διαβάζοντας ότι αρκεί ένας P166 MMX με 3D κάρτα 4MB, προκειμένου να παίξει κανείς το F1 World Grand Prix. Μα, καλά, μας δουλεύουν; Δοκιμάστε την παραπάνω σύνθεση κι αν καταφέρετε έστω να εκκινήσετε το παιχνίδι, εγώ θα κατεβαίνω πλέον μόνο σε αγώνες go cart. Φίλοι μου, προσπάθησα σε PII 400, με μία ταπεινή πλέον TNT κάρτα, να απολαύσω το παιχνίδι και το μόνο που εισέπραξα ήταν η... προκλητική αδιαφορία του και το ειρωνικό χαμόγελό του. Χρειάστηκε να κάνω αρκετούς συμβιβασμούς στα γραφικά προκειμένου να του προσδώσω μία υποφερτή ταχύτητα. Δυστυχώς, αυτή είναι η πραγματικότητα κι εγώ αδυνατώ να την αλλάξω.

MORPHING

Κατά την έξοδο από το παιχνίδι, θα γίνετε μάρτυρες ενός καταπληκτικού θεάματος. Στην παρουσίαση των συντελεστών, μέσα από μία διαδικασία morphing, παρουσιάζονται όλα τα μονοθέσια της περιόδου 1999. Θα μείνετε άφωνοι καθώς θα παρακολουθείτε το ένα μονοθέσιο να μεταμορφώνεται, με εκπληκτικό τρόπο, σε κάποιο άλλο. Αξίζει να αφιερώσετε λίγο χρόνο για να παρακολουθήσετε την καταπληκτική αυτή έμπνευση των κατασκευαστών. Ακόμα κι αν σας έχει απογοητεύσει το ίδιο το παιχνίδι, η παρουσίαση αυτή είναι ικανή από μόνη της να διασκεδάσει τις εντυπώσεις.

ΓΝΩΡΙΜΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Κατά την πλοήγησή μας στο κεντρικό μενού συναντάμε ένα γνώριμο όσο και οικείο περιβάλλον, με επιλογές στις οποίες έχουμε πλέον συνηθίσει. Πέραν των καθιερωμένων επιλογών που αφορούν στη διαμόρφωση των παραμέτρων σχετικά με τα γραφικά, τον ήχο αλλά και τις συσκευές ελέγχου, θα παρατηρήσουμε ότι μας δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσουμε ένα συγκεκριμένο profile, στο οποίο θα αποθηκεύονται οι επιδόσεις μας. Υποστηρίζεται τόσο το παιχνίδι ενός παίκτη όσο και αυτό των πολλαπλών. Επιλέγοντας να ακολουθήσουμε το δρόμο του μοναχικού καβαλάρη, θα έχουμε στη διάθεσή μας επιλογές όπως Quick Race, Single Race,



Η εκκίνηση είναι πάντα προκλητική.

ΣΤΟ COCKPIT

Θα έχετε την ευκαιρία να επιλέξετε από αρκετές διαθέσιμες κάμερες οδήγησης. Ιδού οι πιο λειτουργικές...









Practice, Championship και Scenario. Οι δύο πρώτες μάς δίνουν τη δυνατότητα είτε να εμπλακούμε άμεσα σε κάποιον αγώνα είτε να ρυθμίσουμε παραμέτρους αυτού και μέσα από διαδικασίες, όπως ελεύθερες δοκιμές, δοκιμαστικά και προθέρμανση, να αγωνιστούμε σε μεμονωμένο αγώνα. Επιλέγοντας Practice, μας δίνεται η ευκαιρία να εξοικειωθούμε με τις πίστες, αφού οδηγούμε ελεύθερα σε αυτές δοκιμάζοντας το μονοθέσιό μας. Γνωστά δηλαδή πράγματα, χωρίς καμία διαφοροποίηση. Τώρα για την επιλογή Championship αρκεί να πούμε ότι είναι αυτή που αναλαμβάνει να μας μεταφέρει τις συγκινήσεις και το κλίμα του παγκόσμιου πρωταθλήματος, αφού καλούμαστε να τρέξουμε σε όλες τις πίστες, ακολουθώντας όλες τις διαδικασίες, τις συνθήκες και τους κανονισμούς που το διέπουν. Μία πραγματική πρόκληση, ικανή να προσφέρει ασύγκριτες συγκινήσεις.

Η μόνη επιλογή που διαφοροποιείται απ' όσες ήδη γνωρίζουμε είναι αυτή με την ονομασία Scenario. Ουσιαστικά εκεί αποθηκεύονται οι αγώνες κι έτσι έχουμε τη δυνατότητα είτε να τους συνεχίσουμε αργότερα είτε απλώς να τους παρακολουθήσουμε εν είδει replay.

Το παιχνίδι για πολλαπλούς παίκτες παρουσιάζει αρκετό ενδιαφέρον, αφού εκτός των άλλων παρέχει τη δυνατότητα διαίρεσης της οθόνης (split screen), ώστε να συμμετάσχουν δύο, τρεις ή ακόμα και τέσσερις αντίπαλοι ταυτόχρονα. Βεβαίως, υπάρχει και η δυνατότητα σύνδεσης παικτών μέσω LAN ή Internet.

ΕΤΕΡΟΧΡΟΝΙΣΜΕΝΗ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ

Και τώρα το σοκ! Κατά τη διαδικασία επιλογής αγωνιστικής ομάδας και οδηγού διαπιστώνουμε, με έκπληξη και έκδηλη πικρία, ότι είναι διαθέσιμα τα στοιχεία της περυσινής περιόδου. Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι, για παράδειγμα, δεν θα έχουμε τη δυνατότητα να τρέξουμε στην πίστα της Indianapolis ούτε και να πάρουμε το ρόλο του πολλά υποσχόμενου νεαρού Button, ο οποίος εντυπωσιάζει με τις φετινές εμφανίσεις του. Βέβαια, κατά την περυσινή περίοδο, έπαιρναν μέρος μερικά πολύ όμορφα μονοθέσια, αλλά αυτό δεν αρκεί για να χρυσώσει το χάπι. Σίγουρα πρόκειται για ένα σημαντικό μειονέκτημα έναντι του ανταγωνισμού και το γεγονός ότι περιλαμβάνονται οι πραγματικές ομάδες και οι οδηγοί της περιόδου 1999, κατόπιν ειδικής αδείας, δεν μας λέει και πολλά. Ολα παραπέμπουν σε καθυστέρηση σχετικά με το χρόνο που είχε αρχικά αποφασιστεί να κυκλοφορήσει το παιχνίδι. Τον λόγο δεν τον γνωρίζω. Ομως νομίζω ότι εύλογα αναρωτιέμαι γιατί την καθυστέρηση αυτή θα πρέπει να την πληρώσουμε εμείς, τη στιγμή που στην αγορά υπάρχουν διαθέσιμοι αξιόλογοι τίτλοι, ενημερωμένοι με τα στοιχεία της τρέχουσας περιόδου. Ομως εσείς είστε αυτοί που θα κρίνετε, τελικά, αν όλα αυτά αποτελούν στοιχεία ικανά να σας αποτρέψουν από την αγορά του. Εγώ απλώς σας παραθέτω τα δεδομένα.



Κοιτάξτε πού ανέβηκα για να τραβήξω τη φωτογραφία.

Η ΕΞΟΜΟΙΩΣΗ ΑΣΘΕΝΕΙ

Ο χειρισμός είναι ακόμα ένα λεπτό σημείο το οποίο θα πρέπει να αναλύσουμε. Αρχικά να πούμε ότι υπάρχουν δύο modes από τα οποία μπορούμε να επιλέξουμε και αφορούν στη συμπεριφορά των μονοθέσιων. Αυτά είναι τα Arcade και Simulation. Σύμφωνα με τα λεγόμενα της κατασκευάστριας εταιρείας, οι διαφορές τους είναι οι ακόλουθες: Εάν επιλέξουμε Arcade, τότε η πλάστιγγα γέρνει προς την πλευρά της διασκέδασης και λιγότερο σε αυτήν της εξομοίωσης, αφού το μονοθέσιο αποκτά υπερβολικά κρατήματα, επιτρέποντας την άναρχη άρα και επικίνδυνη οδήγηση. Επίσης, γίνεται περισσότερο ανθεκτικό στις συγκρούσεις, μένοντας σε λειτουργική κατάσταση για πολύ περισσότερη ώρα. Εάν όμως επιλέξουμε Simulation, τότε όλα αυτά τα βοηθήματα απουσιάζουν κι έτσι απαιτείται συγκέντρωση και επίδειξη ικανοτήτων από μέρους μας. Σε διαφορετική περίπτωση, θα είναι αδύνατος ο έλεγχος του μονοθέσιου αφού, όπως διατείνεται η κατα-



Με τον Hakkinen να πλησιάζει επικίνδυνα, τι να σκέφτεται άραγε ο συγκεκριμένος πιλότος;



Μία επιβλητική Ferrari "παρελαύνει" μεγαλόπρεπα.

σκευάστρια εταιρεία, το μοντέλο φυσικής επιτρέπει την πιστή εξομοίωση των πραγματικών συνθηκών οδήγησης που καταστούν τη χαλιναγώγηση αυτών των μηχανοκίνητων θηρίων ανέφικτη. Και, βέβαια, όλοι ξέρουμε τι σημαίνει πρακτικά αυτό. Ομως εδώ έχω να προβάλλω ορισμένες αντιρρήσεις, ανατρέποντας κατά κάποιον τρόπο τους ισχυρισμούς των κατασκευαστών. Εντάξει, σε ό,τι αφορά στο Arcade mode θα είμαι ελαστικός. Σε ό,τι αφορά όμως στο Simulation έχω να πω ότι το μοντέλο φυσικής δείχνει να πάσχει. Οι συγκρούσεις δεν είναι ρεαλιστικές, με αποτέλεσμα τα μονοθέσια, ακόμα και μετωπικά συγκρουόμενα, απλώς να ανασηκώνονται λίγο. Οι δε ζημιές που θα 'πρεπε να 'χουν υποστεί χαρακτηρίζονται από έναν αφαιρετικό χαρακτήρα. Ετσι, είναι πολύ μικρότερες του αναμενόμενου. Ωστόσο και κατά τη διάρκεια της οδήγησης διαπιστώνουμε ότι πολλές φορές η αντίδραση του μονοθέσιου είναι σπασμωδική έως αλλόκοτη, με αποτέλεσμα να χάνουμε συχνά τον έλεγχό του αναίτια. Επιχειρώντας, δε, να σπινάρουμε περιμένοντας ως φυσικό επακόλουθο το στροβιλισμό του οχήματος, διαπιστώνουμε μία άνευρη περιστροφή. Οσο για τη διαφορετική συμπεριφορά οδήγησης που θα πρέπει να παρουσιάζουν τα μονοθέσια μεταξύ τους, αυτή υλοποιείται μόνο εν μέρει. Ετσι, σε καμία περίπτωση δεν μπορούμε να συνηγορήσουμε στο ότι καταφέρνει να αποτελέσει μία πιστή εξομοίωση των αγώνων του παγκόσμιου πρωταθλήματος.

Παρά ταύτα οι κανονισμοί εφαρμόζονται κι έτσι θα πρέπει να είναι κανείς προσεκτικός μπαίνοντας και βγαίνοντας από τα pits ώστε να μην εισπράξει κάποια ποινή για παραβίαση του ορίου ταχύτητας. Οι δε σημαίες που προειδοποιούν για τα τεκταινόμενα της πίστας κάνουν συχνά την εμφάνισή τους. Ομως αυτά, σίγουρα, δεν αρκούν.



Η παρακολούθηση των αγώνων μοιάζει κινηματογραφική.

ΟΠΤΙΚΕΣ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΓΟΥΣΤΑ

Ενα από τα ατού του παιχνιδιού είναι αναμφίβολα οι ατέλειωτες κάμερες που μας διαθέτει προκειμένου να παρακολουθήσουμε και την τελευταία λεπτομέρεια των αγώνων μας. Εντυπωσιάζει σε αυτό το σημείο ο τίτλος, προσφέροντας επιπλέον μία κάμερα που απεικονίζει την οπτική του πιλότου μέσα από το κράνος του, κάτι που βοηθά στην επίτευξη ρεαλιστικής ατμόσφαιρας. Μέσα σε όλο αυτό το πλήθος σίγουρα θα βρείτε την οπτική που σας ταιριάζει ώστε να οδηγήσετε με επιτυχία το μονοθέσιό σας.

Ο τομέας του ήχου συμβάλλει κι αυτός θετικά στη γενικότερη εικόνα, αφού είναι απόλυτα ρεαλιστικός. Τόσο οι ήχοι της μηχανής του μονοθέσιού μας όσο και των υπολοίπων, εντυπωσιάζουν και σε συνδυασμό με την ενδοεπικοινωνία με τα pits προσφέρουν ένα ανεπανάληπτο αποτέλεσμα.

ΑΞΙΖΕΙ ΤΟΝ ΚΟΠΟ;

Τελικά, εάν κάποιος δει το F1 World Grand Prix ως arcade παιχνίδι, πιθανότατα θα το ευχαριστηθεί και τα παράπονά του θα περιοριστούν στο ελάχιστο. Εάν όμως περιμένει να βιώσει την απόλυτα ρεαλιστική εμπειρία που οι αγώνες του παγκόσμιου πρωταθλήματος F1 προσφέρουν, τότε μάλλον θ' απογοητευθεί οικτρά. Για να είμαστε όμως δίκαιοι, θα πρέπει να πούμε πως έχουν καταβληθεί φιλότιμες προσπάθειες από μέρους των κατασκευαστών, με αποτέλεσμα σε κάποιους τομείς το παιχνίδι να αγγίζει τα υψηλά standards της εποχής μας. Σίγουρα δεν ανήκει στην κατηγορία εκείνων των τίτλων που τους προσπερνάς εντελώς αδιάφορα. Από την άλλη, όμως, δείχνει να αποτυγχάνει εν μέρει στους στόχους που είχε θέσει. Οπως και να 'χει, ελπίζω μετά την παρουσίαση να έχετε στη διάθεσή σας όλα εκείνα τα στοιχεία που θα σας βοηθήσουν να κάνετε μία σωστή επιλογή...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	75

75



Προτιμήστε το μόνο στην περίπτωση που συλλέγετε όλους τους τίτλους που εξομοιώνουν το πρωτάθλημα της Formula 1.

ASTERIX & OBELIX

ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΟΥ ΚΑΙΣΑΡΑ

Βρισκόμαστε στο 50 π.Χ. Ολη η Γαλατία τελεί υπό την κυριότητα της Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας. Ολη είπα; Οχι και όλη. Κάπου εκεί στον γαλατικό Βορρά, υπάρχει ένα μικρό χωριό το οποίο αντιστέκεται, και θα αντιστέκεται για πολύ καιρό, στους εισβολείς. Ναι, καλά καταλάβατε, το χωριό αυτό είναι αυτό των φίλων μας Asterix, Obelix και λοιπών, οι οποίοι για ακόμη μία φορά μεταφέρονται στις οθόνες των υπολογιστών μας. Μόνο που αυτή τη φορά το παιχνίδι είναι εμπνευσμένο από την πρόσφατη ταινία "Asterix & Obelix εναντίον του Καίσαρα".

ΕΤΑΙΡΙΑ
CRYO INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 266MHz, 32MB RAM, 8x CD-ROM, 3D accelerator 4MB, 16-bit sound card, 50MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο

του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr



Σίγουρα οι περισσότεροι από εσάς θα έχετε υπό την κατοχή σας αρκετά τεύχη της γνωστής σειράς κόμιξ. Πριν από περίπου έναν χρόνο οι γνωστοί ήρωες μεταφέρθηκαν και στη μεγάλη οθόνη, σε μία από τις μεγαλύτερες ευρωπαϊκές παραγωγές, στην οποία πρωταγωνιστούσαν οι Ρομπέρτο Μπενίνι (Καίσαρας), Ζεράρ Ντεπαρτιέ (Οβελίξ) και Christian Clavier (Αστερίξ). Για να δούμε, όμως, τι ισχύει με το παιχνίδι της ταινίας, ξεκινώντας την ανάλυση των επιμέρους στοιχείων του.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο δεν θα μπορούσε να είναι διαφορετικό από αυτό της ταινίας. Ο Καίσαρας, λοιπόν, λίγο προτού αναχωρήσει για την εισβολή στη Μ. Βρετανία, έχει συγκεντρώσει τους άντρες του και βγάζει λόγο. Εκεί, λοιπόν, μαθαίνει για την ύπαρξη του χωριού των ανυπότακτων φίλων μας και αναθέτει στους συνεργάτες του να "ξεκαθαρίζουν" αυτή τη... λεπτομέρεια, η οποία χαλάει τη γενική εικόνα της -κατά τα άλλα πανίσχυρης- Ρωμαϊκής Αυτοκρατορίας. Ο απεσταλμένος του σκέφτεται πως ο καλύτερος τρόπος για να νικήσει τους Γαλάτες είναι να διακόψει τον εφοδιασμό τους με το πανίσχυρο μαγικό φίλτρο που τους δίνει υπεράνθρωπη δύναμη. Ετσι, λοιπόν, απάγει τον δρυΐδη Πανοραμίξ. Ομως, ο τρομερός Κάκιους, έχοντας πλέον στα χέρια του το μυστικό του μαγικού ζωμού, σκοπεύει να τον χρησιμοποιήσει για λογαριασμό του και να γίνει... Καίσαρας στη θέση του Καίσαρα (καλά, αυτό είναι από άλλο κόμιξ, αλλά δεν πειράζει). Εσείς, λοιπόν, καλείστε να "ταξιδέψετε" σε αρκετά σημεία της ταινίας, προκειμένου να απελευθερώσετε τον Πανοραμίξ και να σώσετε το χωριό σας από την επιδρομή των ρωμαϊκών λεγεώνων.



Ενώ ο καβγάς έχει ανάψει, εσείς πρέπει να χτυπάτε τα ιπτάμενα ψάρια.



Το γνωστό ψαράδικο του Αλφαβητίξ, το οποίο είναι πηγή πολλών καβγάδων.

GAMEPLAY

Το gameplay είναι όσο πιο απλό γίνεται, ακολουθώντας την απλότητα που διακατέχει το παιχνίδι. Πέραν των πλήκτρων κατεύθυνσης (τα βελάκια, ντε), μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ακόμη... δύο πλήκτρα. Ναι, καλά είδατε, απαιτούνται δύο πλήκτρα όλα κι όλα, ένα για δράση (μπουνιές, καρπαζιές και άλλες εκδηλώσεις... αβρότητας προς τους Ρωμαίους) και ένα για άλματα. Εξ ορι-

σμού το πλήκτρο δράσης είναι το "Enter" και του άλματος το "0" στο αριθμητικό πληκτρολόγιο. Μια και ο εν λόγω σχεδιασμός είναι ολίγον άβολος, μπορείτε μέσω του κεντρικού μενού να επιλέξετε άφοβα όποια πλήκτρα σάς βολεύουν.

Από εκεί και πέρα υπάρχουν 2 βασικές επιλογές παιχνιδιού: οι Normal Mode (βασικό παιχνίδι) και Challenge Mode (πρόκληση). Στην πρώτη επιλογή επιλέγετε έναν από τους βασικούς ήρωες (Αστερίξ και Οβελίξ) και σκοπός σας είναι να βγείτε νικητές από τις 7 πίστες του παιχνιδιού. Οι πίστες είναι εμπνευσμένες από την ταινία, και αν πετύχετε το στόχο που σας ανατίθεται στην αρχή, τότε όχι μόνο θα περάσετε στο επόμενο επίπεδο, αλλά θα δείτε και κάποια αποσπάσματα από την ταινία (μην περιμένετε, πάντως, υπότιτλους, ενώ οι ομιλίες είναι στα γαλλικά). Μην ανησυχείτε, θα τα δείτε σίγουρα. Το γιατί θα το διαπιστώσετε στη συνέχεια. Από την άλλη, η επιλογή Challenge δεν είναι τίποτα περισσότερο από μία καλή προπόνηση, όπου μπορείτε να επιλέξετε εσείς την πίστα που θέλετε να γνωρίσετε. Και στα δύο αυτά modes μπορείτε -εάν το επιθυμείτε- να παίξετε μαζί με κάποιον φίλο σας και να ελέγχει ο ένας τον Αστερίξ και ο άλλος τον Οβελίξ. Τέλος, υπάρχουν 3 επίπεδα δυσκολίας, τα easy (εύκολο), intermediate (μέσο), expert (δύσκολο). Εξυπακούεται πως το επίπεδο δυσκολίας παίζει σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Οσο αυτό ανεβαίνει τόσο περισσότεροι είναι και οι στόχοι σας, ενώ ταυτόχρονα ο χειρισμός των φίλων μας γίνεται πιο δύσκολος.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά δεν είναι άσχημα, αλλά δεν είναι και ό,τι καλύτερο έχω δει. Φαίνονται, βέβαια, καθαρά οι χαρακτήρες (είναι ίδιοι με αυτούς της ταινίας), αλλά σε πολλά σημεία, και κυρίως όταν ο φακός "ζουμάρει", pixel-ιάζουν αρκετά. Η κίνηση, πάντως, είναι ομαλή και δεν παρατηρούνται κολλήματα. Τα background τοπία είναι πολύ προσεγμένα και καλοσχεδιασμένα και θυμίζουν και αυτά με τη σειρά τους τα τοπία της ταινίας. Ο ήχος κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα και δένει απόλυτα με το όλο κλίμα του παιχνιδιού.

Φαίνεται, λοιπόν, πως το παιχνίδι ξεκινάει αρκετά δυνατά τη μάχη του στο χώρο της καταξίωσης.

ΕΠΙΠΕΔΑ - ΔΙΑΡΚΕΙΑ

Και έρχομαι στο πιο απογοητευτικό σημείο του παιχνιδιού, που είναι τα επίπεδα, οι στόχοι κάθε επιπέδου (σκηνής) και η διάρκεια του παιχνιδιού. Ας ξεκινήσω, λοιπόν, με μία μίνι-παρουσίαση των επιπέδων.

Σκηνή 1η - Η Ψαρομαχία: Ενα από τα πιο επίμαχα θέματα προς "συζήτηση" στο γαλατικό χωριό είναι το κατά πόσο φρέσκα είναι τα ψάρια του Αλφαβητίξ. Και εδώ που τα λέμε δεν διακρίνονται για τη φρεσκάδα τους, καθώς διαθέτουν μια όψη και ένα άρωμα που φανερώνουν ότι έχουν να δουν τη θάλασσα εδώ και πολύ καιρό. Οι καβγάδες δεν αργούν να ξεσπάσουν και σχεδόν όλοι οι κάτοικοι εμπλέκονται σε αυτούς. Βλέπετε, είναι από τις πλέον αγαπημένες συνήθειες των Γαλατών. Η αποστολή σας σε αυτό το επίπεδο είναι να χτυπήσετε όσο πιο πολλά ψάρια μπορείτε, από αυτά που θα εκτοξεύονται από το "μπουλούκι". Ο αριθμός των ψαριών εξαρτάται από το επίπεδο δυσκολίας που θα έχετε επιλέξει. Αν επιλέξετε τον Αστερίξ, τότε ο Πανοραμίξ θα σας ειδοποιεί κάθε τόσο να πάτε να πάρετε τη δόση σας από το μαγικό φίλτρο, οπότε αποκτάτε επιπλέον δυνάμεις. Από την άλλη, αν επιλέξετε τον Οβελίξ, τα πράγματα αλλάζουν. Ως γνωστόν, ο φίλος μας έπεσε μέσα στη χύτρα με το μαγικό ζωμό όταν ήταν μικρός, με αποτέλεσμα η επίδραση του φίλτρου να είναι μόνιμη επάνω του. Ετσι, λοιπόν, ο Οβελίξ παίρνει επιπλέον δύναμη από τα φιλάκια που του στέλνει η Φραμπαλά.



Μια σκηνή που σπάνια θα δείτε. Η αντίδραση του ήρωά μας όταν δεν καταφέρνετε να περάσετε κάποιο επίπεδο.



Να που τα ψάρια δεν κάνουν πάντοτε καλό στην υγεία!

Θα θυμάστε, βέβαια, το μεγάλο έρωτα που τρέφει για το πρόσωπό της (και όχι μόνο...).

Σκηνή 2η - Το Τσιμπούσι των Πεινασμένων: Στη σκηνή αυτή θα επιστρατεύσετε τις ικανότητές σας στο σερβίρισμα. Ως γνωστόν, οι Γαλάτες είναι πολύ καλοφαγάδες και τα αγριογούρουνα στο δάσος τρέχουν και δεν φτάνουν. Αλλωστε θα θυμάστε ότι κάθε ιστορία τελειώνει με ένα μεγαλοπρεπές τσιμπούσι κάτω από τον έναστρο γαλατικό ουρανό. Και, φυσικά, ο βάρδος Κακοφωνίξ διατηρεί πάντα την ίδια θέση... κρεμασμένος και φιμωμένος στο γνωστό δέντρο, καθώς η φωνή του είναι ικανή να κάνει ακόμη και τα ψητά αγριογούρουνα να "κόψουν"! Τέλος πάντων, η αποστολή σας εδώ είναι να πιάνετε... αγριογούρουνα στον αέρα (αφού αυτά θα εκτοξεύονται από την κουζίνα) και να τα σερβίρετε στους πεινασμένους φίλους σας, οι οποίοι χτυπούν μανιωδώς τα πιάτα τους. Σε αυτό το επίπεδο δεν παίρνετε επιπλέον δυνάμεις, καθώς κάτι τέτοιο δεν κρίνεται απαραίτητο.

Σκηνή 3η - Οι Καταπέλτες του Καίσαρα: Οσοι ξέρετε καλά τους ήρωές μας, θα γνωρίζετε πως μόνο ένα πράγμα φοβούνται: να μην τους πέσει ο



Ο Κακοφωνίξ σταθερός στη... θέση του!

ΣΚΗΝΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΤΑΙΝΙΑ

Οπως προανέφερα, στο παιχνίδι υπάρχουν πάρα πολλές σκηνές από την ομώνυμη ταινία, οι οποίες είναι κατά τη γνώμη μου το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού. Ας θυμηθούμε μαζί μερικές από αυτές.

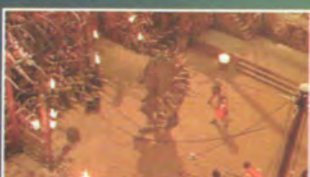

Ο Καίσαρας (Roberto Benigni) επιθεωρεί τη στρατιά του, λίγο πριν από την εισβολή στη Μ. Βρετανία.


Ο δρυΐδης Πανοραμίξ προβλέπει ένα δυσοίωνο μέλλον.


Η "πληθωρική" Φραμπαλά. Νομίζω πως όλοι συμμεριζόμαστε τον καημό του Οβελίξ.


Οι δύο φίλοι μας τραβάνε τα αυτιά του "ατακτούλη" Κάιους Τούβλους.


Ο ανυποψίαστος εκατόνταρχος μόλις δέχτηκε μία πόρτα στο κεφάλι.


Ο Οβελίξ έχει βάλει τον ενοχλητικό ελέφαντα στη θέση του.


Ιδού το αποτέλεσμα του συνδυασμού "μαγικό φίλτρο με γάλα μονόκερου".


Ο Κάιους Τούβλους ιπτάμενος. Αλήθεια, η φατσούλα του δεν φέρνει λιγάκι στον Νίκο Κόντη;

ουρανός στο κεφάλι. Φαίνεται, λοιπόν, πως και οι Ρωμαίοι γνωρίζουν αυτόν το φόβο τους και είναι αποφασισμένοι να τον κάνουν ...πραγματικότητα. Ετσι, λοιπόν, στήνουν δύο καταπέλτες στο δάσος που βρίσκεται πριν από το χωριό και αρχίζουν να εξαπολύουν τεράστιους βράχους. Σκοπός σας είναι να διαλύσετε αυτούς τους βράχους προτού πέσουν στο έδαφος (και εδώ ο απαιτούμενος αριθμός εξαρτάται από το επίπεδο δυσκολίας). Ο Ιντεφίξ θα σας προμηθεύει με μαγικό φίλτρο (για τον Αστερίξ) και αγριογούρουνα (για τον Οβελίξ), έτσι ώστε να αποκτάτε τις δυνάμεις που απαιτούνται για το έργο σας. Στο επίπεδο αυτό θα σας βοηθήσει πολύ και ο ήχος, καθώς πολλές φορές οι πέτρες θα εκτοξεύονται από σημεία που δεν θα είναι εμφανή στην οθόνη.

Σκηνή 4η - Μαζεύοντας Γκι: Αν θυμάστε την ταινία, το ιερό δάσος όπου μαζεύονται οι δρυΐδες για το συμβούλιο είναι το σημείο όπου οι Ρωμαίοι απάγουν τον Πανοραμίξ. Εσείς, λοιπόν, μπαίνετε στο δάσος αυτό (για την ακρίβεια σε ένα ξέφωτό του), όπου υπάρχουν τρεις δρυΐδες: ένας στο αριστερό μέρος της οθόνης, ένας στο δεξί και ένας στη μέση. Οι δύο δρυΐδες που βρίσκονται στις άκρες κόβουν γκι, τα οποία εσείς πρέπει να πιάσετε προτού πέσουν στο έδαφος. Ο μεσαίος, αντί για γκι πετάει κάτι σαφώς πιο πρωτότυπο: Ρωμαίους λεγεωνάριους, τους οποίου θα πρέπει να χτυπήσετε προτού το πράξουν εκείνοι. Συχνά-πυκνά θα κάνουν την εμφάνισή τους στο δάσος φλασκιά με μαγικό φίλτρο ή ανυποψία-



Η σκηνή με τους καταπέλτες.



Ωπ, μόλις απογείωσα έναν Ρωμαίο!



Παιχνίδια με τα "ζωάκια" στην αρένα. Μόνο ο Νίκος λείπει.



Αλλος ένας Ρωμαίος ετοιμάζεται για δωρεάν πτήση.

στα αγριογούρουνα - αναλόγως με το ποιον χαρακτήρα θα ελέγχετε-, τα οποία θα σας δίνουν επιπλέον δυνάμεις. Σε περίπτωση που έχετε ξεμείνει από τις προαναφερόμενες δυνάμεις, μπορείτε να σταθείτε στη μέση του κύκλου, καθώς οι λεγεωνάριοι δεν σας πλησιάζουν εκεί. Οχι, βέβαια, πως αν σας χτυπήσουν θα πάθετε κάτι, αλλά απλώς θα σας καθυστερήσουν και έτσι ίσως χάσετε κάποιο(α) κομμάτι(α) γκι. Τέλος, όταν χτυπάτε τους λεγεωνάριους και εκείνοι εκτοξεύονται εις τους ουρανούς, αναφωνούν με αστεία φωνή "mamma mia". Σίγουρα από τις πιο διασκεδαστικές στιγμές του παιχνιδιού.

Σκηνή 5η - Τα Αγωνίσματα στην Αρένα: Ο Οβελίξ, μεταμφιεσμένος σε Ρωμαίο λεγεωνάριο, μεταφέρει τον Αστερίξ στο ρωμαϊκό στρατόπεδο ως αιχμάλωτο, με σκοπό να βρουν και να απελευθερώσουν τον Πανοραμίξ. Ο Αστερίξ οδηγείται στην αρένα, όπου περνάει πολλές δοκιμασίες και προσπαθεί να "αφυπνίσει" τον Οβελίξ, ο οποίος -ως γνωστόν- δεν διακρίνεται για την υψηλή εφυΐα του. Αυτά βέβαια συμβαίνουν στην ταινία. Στο παιχνίδι θα πρέπει να χτυπάτε τις αράχνες που κατεβαίνουν από την οροφή, προτού αυτές πέσουν στο έδαφος και σας τσιμπήσουν. Χτυπώντας τες πηγαίνουν προς τον ελέφαντα που στέκεται μπροστά στον Κάκιους. Αν χτυπήσετε όσες χρειάζονται, αυτός (ο ελέφαντας) τρομάζει και φεύγει. Πολλές από τις αράχνες κατεβαίνουν και πάνω από τους κροκόδειλους που βρίσκονται στο νερό. Εδώ θέλει λίγη προσοχή, καθώς μερικές φορές οι κροκόδειλοι αποφασίζουν να ξεμουδιάσουν λιγάκι βουτώντας στο νερό. Αν δεν προλάβετε να μεταβείτε σε κάποιο πιο στέρεο σημείο, θα τους ακολουθήσετε σε ένα δροσερό μπανάκι.

Σκηνή 6η - Ο Αγώνας για το Γάλα του Μονόκερου: Προκειμένου να αποκρούσουν τους Ρωμαίους που επιτίθενται στο χωριό τους, οι φίλοι μας βρίσκουν το σπάνιο γάλα μονόκερου, το οποίο έχει πολλαπλασιαστική δράση, για όποιον το πιει παράλληλα με το μαγικό ζωμό. Στη μία άκρη της οθόνης στέκεται ο Κάκιους επάνω στον πύργο επίθεσης, ο οποίος κρατάει μία χύτρα με μαγικό ζωμό. Στην άλλη άκρη βρίσκεται ο Πανοραμίξ, ο οποίος έχει το γάλα μονόκερου και πετάει κάθε τόσο σταγόνες. Σκοπός σας είναι να πιείτε πρώτα μαγικό ζωμό και στη συνέχεια το γάλα. Προσοχή, όμως, θα πρέπει να βγάλετε από τη μέση όσους λεγεωνάριους έχουν τις ίδιες βλέψεις με εσάς, ενώ κατά τη διαδρομή σας από τη μία άκρη στην άλλη πρέπει να προσέχετε και για τα ακόντια που εκτοξεύονται. Αν κάποιο σας πετύχει, χάνετε την επίδραση του μαγικού φίλτρου και θα πρέπει να το προμηθευτείτε από την αρχή.

Σκηνή 7η - Οι Σατανικές Χελώνες: Και περνάμε στο τελευταίο επίπεδο του παιχνιδιού, όπου θα πρέπει να αποκρούσετε τις ρωμαϊκές επιθέσεις και να εμποδίσετε τους λεγεωνάριους να εισβάλουν στο χωριό σας. Μάλιστα η επίθεση αυτή γίνεται υπό το άγρυπνο βλέμμα του ίδιου του Ιούλιου Καίσαρα. Και εδώ θα χρειαστείτε τις επιπλέον δυνάμεις, τις οποίες αποκτάτε με τον ίδιο τρόπο του πρώτου επιπέδου (μαγικό φίλτρο για τον Αστερίξ, φιλάκι από τη Φραμπαλά για τον Οβελίξ). Ισως το πιο ενδιαφέρον επίπεδο όλου του παιχνιδιού.

Σκηνή 8η - Μας τελείωσε: Εδώ, ύστερα από πολύωρες προσπάθειες... μίας ώρας, έφτασα στο τέλος του παιχνιδιού, και ως επιβράβευση για τον κόπο μου, είδα την τελευταία σκηνή του έργου: το σβήσιμο της "τούρτας" από τον Οβελίξ. Αντε, ώρα να κάνω uninstall τα 65MB χώρου που έπιασε το παιχνίδι στο σκληρό μου.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Κρίμα, τόσο για τους ήρωες όσο και για την ταινία. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που είναι μεν καλοσχεδιασμένο και περιέχει πολλά στοιχεία από την ταινία, αλλά είναι πολύ μονότονο, σε σημείο που γίνεται βαρετό. Ο σκοπός κάθε αποστολής είναι ουσιαστικά ο ίδιος, με κάποιες ελάχιστες διαφοροποιήσεις, οι οποίες όμως δεν βελτιώνουν την όλη εικόνα. Από την άλλη, θεωρώ απαράδεκτες τις απαιτήσεις του συστήματος. Για να σας δώσω να καταλάβετε τι γίνεται, στην προτεινόμενη σύνθεση προσθέστε έναν επεξεργαστή Pentium II 300MHz και 64MB RAM μνήμης. Νομίζω πως έχουμε ξεφύγει λίγο από τα όρια.

Πάντως, το παιχνίδι με απογοήτευσε, καθώς περίμενα πολλά περισσότερα. Σίγουρα αν ο Αστερίξ και ο Οβελίξ ήταν υπαρκτά πρόσωπα, θα είχαν κάνει μία μικρή επίσκεψη στους υπεύθυνους παραγωγής του παιχνιδιού. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

GAMEPLAY	75
ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	75
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	75
ΑΝΤΟΧΗ	10

60



Ακόμα και αν είστε φανατικός φίλος του κόμιξ, θα σας απογοητεύσει (όπως εμένα). Ισως να είναι καλύτερο για τις πολύ μικρότερες ηλικίες (άντε και για τον Κόντη).

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC

THE SHADOW OF DEATH

Η κυκλοφορία του HOMM3 πριν από 17 μήνες έφερε χαμόγελα ικανοποίησης στους χιλιάδες θαυμαστές της σειράς, προσφέροντάς τους πολλές ώρες ευχαρίστησης μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή τους. Η New World Computing, παρατηρώντας την τρομερή επιτυχία της νέας δημιουργίας της, κυκλοφόρησε λίγους μήνες αργότερα το expansion: Armageddon's Blade, το οποίο με τα νέα στοιχεία που περιείχε επιμήκυνε την αντοχή του παιχνιδιού. Ενώ πολλοί από εμάς ήμαστε απασχολημένοι με το Armageddon's Blade, η δημιουργός εταιρία μάς εξέπληξε με την κυκλοφορία του The Shadow Of Death...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
3DO
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, 32MB RAM, CD-ROM 4x, 320MB χώρο στο δίσκο, λειτουργικό σύστημα Windows 95/98/NT4.0

του Δημήτρη Μανούσου



Εγκαθιστώντας το TSOD στον υπολογιστή μού παρουσιάστηκε μια νέα έκπληξη καθώς διάβαζα το readme file, αφού κατάλαβα ότι μαζί με το expansion περιλαμβάνεται και η αρχική έκδοση του Heroes 3! Αυτό αυτομάτως καθιστά την αγορά του TSOD ιδιαίτερα ελκυστική σε όσους δεν έχουν το HOMM3, είτε διότι δεν τους εντυπωσίασε αρχικά -ελπίζω το άρθρο μου να τους μεταπείσει- είτε διότι απλώς δεν έτυχε να το αγοράσουν. Βέβαια, πολλοί που έχουν ήδη το παιχνίδι ή ακόμη και το πρώτο expansion, θα είναι σκεπτικοί ως προς την αξία της αγοράς του The Shadow Of Death. Σας διαβεβαιώνω ότι, μετά την ανάγνωση του άρθρου μου, θα διαπιστώσετε ότι οι προγραμματιστές κατάφεραν να κάνουν το θαύμα τους και θα σας καθηλώσουν για άλλη μία φορά μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή σας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του The Shadow Of Death τοποθετείται πριν από αυτό του The Restoration of Erathia (η αρχική έκδοση του HOMM3). Αποτελείται από 7 campaigns, οι οποίες περιστρέφονται γύρω από ένα γεγονός, την άνοδο του Necromancer Sandro, που έχει ως σκοπό -όπως όλοι οι κακοί- την απόλυτη κυριαρχία. Στις πρώτες 4 campaigns θα πάρετε το ρόλο 4 ηρώων, οι οποίοι άθελά τους θα βοηθήσουν τον Sandro να αποκτήσει τα artifacts που θα του δώσουν τη δύναμη που χρειάζεται. Στην πέμπτη campaign θα αναλάβετε το ρόλο του ίδιου του Sandro και θα αντιμετωπίσετε τους αντίπαλους Necromancers της Deyja που έχουν στραφεί εναντίον σας από τον παλιό σας αφέντη τον Ethric. Στις τελευταίες δύο campaigns θα χρησιμοποιήσετε τους 4 ήρωες που βοήθησαν τον Sandro με σκοπό να τον σταματήσετε. Οπως γίνεται κατανοητό, το σενάριο του παιχνιδιού είναι πλούσιο, γεμάτο από ανατροπές, ενώ χρησιμοποιούνται δυνάμεις από όλα τα κάστρα.


Τα Trolls είναι πανίσχυρα!


Ποιος θα κερδίσει;


Η κόλαση σε όλο της το μεγαλείο


Σκούρα τα πράγματα...

Αφού συμπεριλαμβάνεται το The Restoration of Erathia στο CD, θα σας υπενθυμίσω ότι το εν λόγω παιχνίδι περιέχει άλλες 7 campaigns. Αρχικά ως Queen Catherine προσπαθείτε να δημιουργήσετε από τις στάχτες της την αυτοκρατορία της Erathia, ενώ μετέπειτα, χειριζόμενοι τα υπόλοιπα κάστρα, ηγείστε επεκτατικών εκστρατειών ώστε να κυριαρχήσετε των γειτόνων σας.

Συνολικά θα ασχοληθείτε με πάμπολλες αποστολές στις 14 campaigns ενώ, αν μετρήσετε τα single missions, θα διαπιστώσετε ότι αγγίζουν τα 78. Εχοντας υπόψη τα ανωτέρω, θεωρώ ότι πρέπει να αναφερθώ στη γενικότερη φιλοσοφία του παιχνιδιού ώστε να είστε σε θέση να κατανοήσετε τα νέα στοιχεία που έχουν προστεθεί.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Στο Heroes3 υπάρχουν 8 είδη κάστρων, το καθένα από τα οποία έχει τις δικές του μονάδες και το δικό του ζεύγος ηρώων. Σε κάθε κάστρο κατασκευάζονται κτίρια που δημιουργούν τα διάφορα τέρατα, κτίρια που αυξάνουν την εβδομαδιαία παραγωγή τεράτων και χρυσού και ούτω καθεξής. Οπως αναφέρθηκε, υπάρχουν 2 είδη ηρώων, οι ειδικευμένοι στη μάχη και οι ειδικευμένοι στη μαγεία, οι οποίοι διαθέτουν 4 βασικά χαρακτηριστικά, τα: attack, defense, power, knowledge. Με τα δύο πρώτα προκαλούν περισσότερη ζημιά στη μάχη και δέχονται λιγότερη αντίστοιχα, με το power αποκτούν περισσότερη δύναμη τα spells, ενώ με το knowledge αυξάνεται το mana. Οι ήρωες, για να αποκτήσουν στρατό και να βελτιώσουν τα κάστρα τους, πρέπει να μαζέψουν τα κατάλληλα resources που υπάρχουν διάσπαρτα στο χάρτη και παράγονται στα αντίστοιχα ορυχεία. Καθώς κερδίζονται οι μάχες, οι ήρωες αποκτούν εμπειρία και αρχίζουν να ανεβαίνουν επίπεδο. Τότε ανεβαίνει κατά ένα κάποιο από τα βασικά χαρακτηριστικά, ενώ παράλληλα επιλέγουν ένα δευτερεύον skill. Για παράδειγμα, αν επιλεγεί το logistics, οι ήρωες έχουν περισσότερους βαθμούς κίνησης ανάλογα με το επίπεδο ειδίκευσης στο συγκεκριμένο skill (υπάρχουν 3 επίπεδα). Ακόμη κάθε ήρωας βελτιώνει τα χαρακτηριστικά ενός συγκεκριμένου τέρατος που παράγεται στην πόλη που ανήκει.

Από τα προαναφερόμενα φαίνεται ότι το κύριο στοιχείο που θα οδηγήσει στην επιτυχία είναι το επίπεδο του ήρωα που ελέγχετε. Βέβαια, μην ξεχνάμε και τα artifacts, η κατοχή των οποίων δίνει διάφορα bonuses στους ήρωες που ελέγχετε. Αλλα artifacts αυξάνουν το attack skill, άλλα σας επιτρέπουν να χρησιμοποιήσετε μαγικά, των οποίων δεν έχεις γνώση, από τα mage guilds και γενικά οι δυνατότητες των ηρώων σας εκτοξεύονται στα ύψη. Πρέπει να σημειωθεί ότι κάθε ήρωας μπορεί να έχει μέχρι 20 artifacts, τα οποία τοποθετούνται στα διάφορα μέλη του (π.χ. σπαθί στο δεξί χέρι).

ΠΕΡΙ ΜΑΧΩΝ Ο ΛΟΓΟΣ

Οι μάχες στο παιχνίδι είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακές και η νικηφόρα κατάληξή τους πολλές φορές εξαρτάται από τη στρατηγική που θα ακολουθηθεί και όχι από το συσχετισμό ηρώων ή δυνάμεων. Οπως προανέφερα, χρησιμοποιείτε 7 είδη πλασμάτων, καθώς και την αναβαθμισμένη μορφή τους σε ένα πεδίο που αποτελείται από hexes και κάποια αντικείμενα (π.χ. έναν κορμό), τα οποία λειτουργούν ως εμπόδια που πρέπει να παρακαμφθούν. Η μάχη γίνεται σε μορφή turn based - πρώτα επιτίθενται οι μονάδες της μίας πλευράς και έπειτα της άλλης. Κατά τη διάρκεια του γύρου μπορείτε να διατάξετε μία μονάδα να αμυνθεί, δηλαδή να μην κινηθεί σε αυτόν το γύρο, αλλά αν τις επιτεθούν, να έχει ένα bonus στην άμυνά της. Σημαντικότατη λειτουργία είναι η wait, όπου περιμένουν οι μονάδες σας να κινηθεί πρώτα ο εχθρός. Επειδή λίγες μονάδες μπορούν να διασχίσουν όλο το πεδίο της μάχης για να φτάσουν στον αντίπαλο, με αυτό τον τρόπο αφήνετε να σας πλησιάσουν οι αντίπαλοι ώστε να τους επιτεθείτε με όλα τα creatures σας ταυτόχρονα. Σπουδαίο ρόλο στη μάχη παίζουν, φυσικά, τα μαγικά (αλλιώς στον τίτλο του HOMM3 δεν θα υπήρχε η λέξη magic), τα οποία μπορούν να αλλάξουν άρδην την τροπή της μάχης. Επιπλέον, υπάρχει ένα άκρως ρεαλιστικό στοιχείο που αφορά στο damage των missile troops. Γενικά οι μο-

MULTIPLAYER

Το The Shadow Of Death υποστηρίζει ένα μεγάλο πλήθος από τρόπους σύνδεσης και θα ικανοποιήσει όλους τους παίκτες σε αυτόν τον τομέα. Ετσι, χρησιμοποιούνται τα πρότυπα IPX, TCP/IP, MODEM, DIRECT και ON-LINE service, ενώ φυσικά υπάρχει το Hot Seat όπου μπορεί να παίξει ο χρήστης multiplayer στον ίδιο υπολογιστή. Στο multiplayer θα αντιμετωπίσετε παίκτες που έχουν το TSOD ή ακόμη και το Restoration of Erathia. Οι τελευταίοι όμως πρέπει να κατεβάσουν το τελευταίο update ώστε να είναι συμβατές οι δύο εκδόσεις. Ακόμη, μπορείτε να παίξετε ενάντια σε παίκτες που έχουν το Armageddon's Blade αλλά δεν έχουν το TSOD. Δυστυχώς, μόνο οι κάτοχοι του πρώτου μπορούν να επιλέξουν το Conflux ως πόλη. Ευτυχώς οι άνθρωποι της 3DO πρόσεξαν αρκετά τη λειτουργία του multiplayer και φρόντισαν να λύσουν τα προβλήματα ασυμβατότητας μεταξύ των διάφορων εκδόσεων (αυτό ισχύει και για τα saved games στο single player).

νάδες με τηλεβόλα όπλα προκαλούν σαφώς μικρότερη ζημιά στις αντίπαλες μονάδες όταν αυτές βρίσκονται πίσω από το μέσο του πεδίου μάχης. Οσοι έχουν το skill archery, το αντίστοιχο artifact ή τη μονάδα sharpshooter ή το spell precision παρακάμπτουν αυτό το γεγονός και έχουν πλεονέκτημα στη μάχη. Τέλος, μέσω του blacksmith αποκτάτε τα first aid tent, ballista και ammo cart, από τα οποία με το πρώτο γιατρεύετε τις μονάδες σας, με το ballista επιτίθεστε στους αντιπάλους, ενώ με το ammo cart έχετε άπειρα πυρομαχικά για τα missile troops.

ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Οι προσθήκες που εμφανίζονται στο The Shadow Of Death είναι αρκετές και επηρεάζουν άμεσα το gameplay (προς το καλύτερο).

• Νέα σενάρια

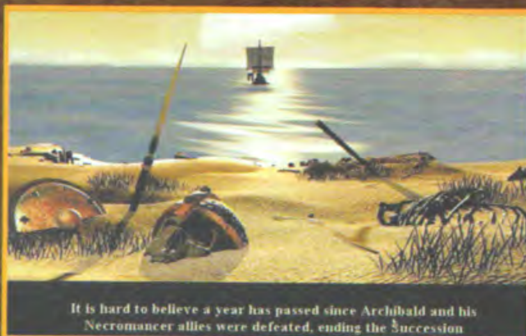
Οπως ανέφερα, υπάρχουν 7 νέες campaigns και 38 νέες single missions, οι οποίες είναι αρκετά ενδιαφέρουσες και δύσκολες ώστε να κρατήσουν το ενδιαφέρον αμείωτο.

• Force feedback

Υποστηρίζεται το Wingman Force Feedback Mouse της Logitech. Δυστυχώς, δεν έχω στην κατοχή μου το συγκεκριμένο mouse ώστε να μπορώ να εκφέρω άποψη για τη λειτουργία του στο παιχνίδι.

• Επιλογή επιπέδου δυσκολίας

Μία πολύ σημαντική προσθήκη είναι η επιλογή επιπέδου δυσκολίας στις campaigns. Φυσικά, δεν μπορείς να αλλάξεις το map difficulty αλλά τους αρχικούς πόρους και το επίπεδο του υπολογιστή. Ετσι, στην οθόνη περιγραφής της αποστολής, ενώ υπάρχει ένα δεδομένο επίπεδο δυσκολίας, για παράδειγμα normal, μπορείτε να το μετατρέψετε σε easy ή hard μέσω δύο βελών που υπάρχουν από κάτω. Με αυτό τον τρόπο μπορούν οι πιο άπειροι παίκτες να ρυθμίσουν τη δυσκολία στο επίπεδο που τους ταιριάζει ώστε να ευχαριστηθούν καλύτερα το παιχνίδι.



Δείγμα από τα βίντεο του παιχνιδιού.

• Ειδικοί τύποι εδάφους

Στο TSOD υπάρχουν οι δύο παλιοί τύποι εδάφους, magic plains και cursed grounds, καθώς και 8 νέοι τύποι. Ετσι, υπάρχει το holy ground, που αυξάνει κατά 1 το ηθικό για τις καλές μονάδες ενώ μειώνει κατά 1 το ηθικό για τις κακές, το evil fog, που κάνει ακριβώς το αντίθετο, το clover field, που αυξάνει κατά 2 την τύχη για τις ουδέτερες μονάδες, οι favourable winds, που αυξάνουν το navigation skill και το water range. Ακόμη οι υπόλοιποι τέσσερις τύποι εδάφους επιτρέπουν τη χρήση των μαγικών της φωτιάς, του αέρα, της γης και του νερού στο επίπεδο expert, ακόμη και αν ο παίκτης δεν έχει το αντίστοιχο skill.

• Damage από τις τάφρους

Στην αρχική έκδοση του Heroes 3, όταν στην πόλη φτιάχνατε Citadel προσετίθετο στο κάστρο μία τάφρος. Σε siege mode για να περάσεις μέσα από τα γκρεμισμένα τείχη έπρεπε να περιμένεις ένα γύρο στην τάφρο. Τώρα η τάφρος προκαλεί damage στις μονάδες που εισέρχονται σε αυτήν. Βέβαια, για τις ανάγκες του παιχνιδιού το Stronghold δεν έχει τάφρο, αλλά ακόντια που προεξέχουν από τα τείχη, ενώ το Tower έχει land mines. Η προαναφερθείσα προσθήκη βοηθά τους αμυνόμενους να αντέξουν πιο εύκολα σε μια ξαφνική επίθεση.

• Αλλαγές στα χαρακτηριστικά των μονάδων

Εχουν επέλθει αλλαγές σε ορισμένες μονάδες, ώστε να ισορροπηθεί το παιχνίδι και να εξαλειφθούν όποιες ανισότητες. Καταρχήν, οι lizardmen έχουν health 14 από 12 και damage 2-3 από 1-3. Οι lizard warriors έχουν attack 6 από 5, defense 8 από 7, health 15 από 12, damage 2-5 από 2-3. Ακόμη τα serpent flies έχουν defense 9 από 8,τα dragonflies έχουν attack 8 από 6, defense 10 από 8, ενώ σε κάθε επίθεση ο αντίπαλος τίθεται υπό την επήρεια του spell weakness. Τέλος, οι angels απαιτούν +1 gem για να παραχθούν, ενώ οι archangels +3 gems.

• Campaign Editor

Εχει συμπεριληφθεί ο campaign editor του Armageddon's Blade, με τον οποίο μπορεί ο παίκτης να δημιουργήσει σενάρια, όπου καθορίζει την ιστορία, τις μονάδες, artifacts και resources με τα οποία ξεκινά ο ήρωας, ενώ μπορεί να επιλέξει ποια artifacts θα κουβαλήσει ο ήρωας στο επόμενο σενάριο. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα ήδη υπάρχοντα video sequences για να δοθεί περισσότερη ατμόσφαιρα.

• Map Editor

Ο map editor του παιχνιδιού επιτρέπει στο χρήστη να προσθέσει αντικείμενα μέσω εύχρηστων εργαλείων και να επέμβει στους ήδη υπάρχοντες χάρτες ή στους random maps.

• Νέες μονάδες

Στο TSOD έχουν προστεθεί 23 καινούρια ουδέτερα creatures, τα οποία προσλαμβάνετε από ειδικές τοποθεσίες στο χάρτη. Ομως αυτές οι μονάδες υπάρχουν από το Armageddon's Blade και δεν παρουσιάζουν τίποτα το διαφορετικό. Ανάμεσα σε αυτές βρίσκονται οι μονάδες της πόλης Conflux, που δυστυχώς δεν υπάρχει σε αυτή την έκδοση.

• Secondary skills

Οσοι χαρακτήρες έχουν το skill Artillery, μπορούν να αποκτήσουν τον έλεγχο των arrow towers κατά τη διάρκεια μίας πολιορκίας. Το συγκεκριμένο skill εμφανίστηκε επίσης στο Armageddon's Blade.

ΝΕΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ

Οι καινούριες μονάδες που προστέθηκαν σε αυτή την έκδοση του παιχνιδιού θα φανούν αρκετά χρήσιμες σε όσους τις χρησιμοποιήσουν. Τα Elementals είναι άτρωτα σε μαγικά της φύσης τους, τα Storm Elementals είναι immune σε μαγικά του αέρα, ενώ παθαίνουν διπλή ζημιά από τα μαγικά του αντίθετου στοιχείου της φύσης (στη συγκεκριμένη περίπτωση της γης). Ακόμα υπάρχουν τα Pixies και τα Sprites, που είναι πολυάριθμες μονάδες level 1, ενώ να σημειωθεί ότι τα Magic Elementals είναι απρόσβλητα από όλα τα μαγικά. Τα Phoenixes μπορούν να αναστηθούν, ενώ υπάρχουν 4 νέα είδη δράκων οι οποίοι είναι πανίσχυροι. Οι Sharpshooters είναι επίλεκτη μονάδα τοξοτών, η οποία παραβλέπει τους περιορισμούς των μεγάλων αποστάσεων ή των τειχών. Οι Enchanters είναι elite μονάδα μάγων που μπορούν να κάνουν cast ένα μη επιθετικό spell σε όλες τις μονάδες σας κάθε 3 γύρους. Ακόμη υπάρχουν οι γνωστοί Nomads από το HOMM2, που ταξιδεύουν γρηγορότερα από όλους στην άμμο, και οι άχρηστοι Peasants. Τα Halfings είναι missile troops, ενώ οι Rogues μπορούν να κατασκοπεύσουν τους αντιπάλους και έχουν αρκετά καλά χαρακτηριστικά. Τέλος, οι Mummies μπορούν να καταραστούν τον αντίπαλο ώστε να είναι λιγότερο αποτελεσματικός στις επιθέσεις του, ενώ τα Trolls είναι ιδιαίτερα ισχυροί πολεμιστές.


Οι δυνάμεις του Dungeon.


Οι undeads τσακίζουν κόκκαλα!

• **Εστίαση στο χαρακτήρα**

Εάν για κάποιον λόγο ενώ ελέγχετε τον ήρωα, προχωρήσετε τον cursor του ποντικιού σας και δεν βλέπετε τον ήρωά σας, με το πάτημα του space θα επανέλθει η οθόνη στο σημείο όπου αυτός βρίσκεται.

• **Adventure objects**

Εχουν επέλθει οι εξής τροποποιήσεις στα ακόλουθα αντικείμενα:

α) Quest Gates: Για να περάσεις από μία τέτοια πύλη πρέπει να ολοκληρώσεις την αποστολή που σου αναθέτει ο φύλακας της πύλης αυτής.

β) Seer's Huts: Εχουν προστεθεί καινούριες αποστολές προς ολοκλήρωση.

γ) Border Gates: Αυτές οι πύλες διαφέρουν από τις Borderguards. Πρέπει να βρεις την αντίστοιχη Keymaster's Tent και να επιστρέψεις στις πύλες με τον κωδικό που μαθαίνεις. Οι Border Gates δεν εξαφανίζονται όταν περάσεις και επιτρέπουν την πρόσβαση μόνο σε όσους γνωρίζουν τον κωδικό.

• **Πρόσληψη βασικών ή αναβαθμισμένων μονάδων**

Αν έχουν αναβαθμιστεί τα κτίρια των μονάδων, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να προσλάβει είτε τη βασική μορφή της μονάδας είτε την αναβαθμισμένη.

• **Φύλαξη ορυχείων**

Ακόμη μία λειτουργία του προηγουμένου expansion είναι η φύλαξη ορυχείων, αφήνοντας τμήμα των μονάδων σας μπροστά από κάποιο πολύτιμο για εσάς ορυχείο. Ετσι, θα σταματήσετε να ασχολείστε με το gold mine που έχει βάλει στο μάτι ο υπολογιστής.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του HOMM3 είναι όμορφα και αποδίδουν επιτυχημένα την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Οι πόλεις είναι βγαλμένες κυριολεκτικά από άλλον κόσμο στον οποίο απορροφάστε αμέσως. Τα διάφορα κτίρια των πόλεων έχουν σχεδιαστεί με μεγάλη λεπτομέρεια, ενώ έχουν κάποια στοιχεία animation. Οι διάφορες μονάδες έχουν απεικονιστεί κατάλληλα τόσο στις φωτογραφίες όσο και κατά τη διάρκεια της μάχης.

Στα πεδία των μαχών το έδαφος και τα backgrounds αντικατοπτρίζουν με ακρίβεια την περιοχή όπου γίνεται η μάχη. Τα τέρατα έχουν καλό animation, ακόμη και όταν δεν επιτίθενται, αφού κάνουν κάποιες αξιοπρόσεκτες κινήσεις όση ώρα περιμένουν τη σειρά τους. Τα διάφορα ξόρκια είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά με όμορφο σχεδιασμό και δίνουν μία άλλη αίσθηση στο παιχνίδι. Να σημειωθεί ότι εξαιτίας των προσθηκών που ανέφερα, έχουν προστεθεί νέα γραφικά, για τους νέους τύπους εδάφους, για τα διάφορα τέρατα καθώς και για τις πόλεις κατά τη διάρκεια μίας πολιορκίας.

Ο ήχος δεν μπορώ να πω ότι παρουσιάζει νέα στοιχεία, αλλά παραμένει το ίδιο καλός όπως πριν. Τα ηχητικά εφέ είναι καλά και ο ήχος στις μάχες ικανοποιητικός. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ακούγεται επαναλαμβανόμενη μουσική, που μερικές φορές κουράζει, παρ' όλο που μεταβάλλεται όταν βρίσκεσαι σε συγκεκριμένους τύπους εδάφους ή περιοχές. Το σημείο όπου η μουσική είναι ατμοσφαιρική, ακόμη και επική, είναι στις μάχες καθώς και στην οθόνη των πόλεων. Δυστυχώς, τα σχόλια των παικτών για τη μουσική δεν έκαναν τους προγραμματιστές να επαναφέρουν την όπερα που ακουγόταν στις πόλεις, όπως στο Heroes Of Might And Magic 2.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Τελικά, το The Shadow Of Death είναι ένα πολύ καλό σύνολο. Εάν η συλλογή αυτή είχε κυκλοφορήσει πριν από έναν χρόνο ως sequel του HOMM2, θα μπορούσαμε να μιλήσουμε για ένα καταπληκτικό παιχνίδι με πολύ μεγάλη αντοχή. Ομως η κυκλοφορία του αυτή την εποχή θα προκαλέσει ανάμεικτα συναισθήματα. Το παιχνίδι σίγουρα περιέχει νέα στοιχεία τα οποία του προσδίδουν ενδιαφέρον, όμως δεν νομίζω ότι είναι αρκετά ώστε να ασχοληθεί κανείς ξανά με το HOMM3. Σίγουρα υπάρχουν οι φανατικοί οπαδοί του παιχνιδιού, οι οποίοι δεν θα διστάσουν να αγοράσουν τον τίτλο για τις νέες campaigns και τα single missions. Από την άλλη πλευρά, δεν νομίζω ότι πολλοί θα θελήσουν να ασχοληθούν με ένα παιχνίδι που δεν προσφέρει και πάρα πολλές ουσιαστικές αλλαγές. Πολλοί θα είναι απασχολημένοι με τα πιο καινούρια παιχνίδια που είναι καλύτερα από πλευράς τεχνολογίας, ενώ παρουσιάζουν πρωτοτυπία ως προς το gameplay, όπως το Diablo 2. Δεν γνωρίζω, τελικά, ποια θα είναι η επιτυχία αυτού του πακέτου, αλλά νομίζω ότι η κατασκευάστρια εταιρεία θα έπρεπε να ασχοληθεί περισσότερο με τη δημιουργία του HOMM4 ή μίας νέας σειράς στον τομέα των strategies.

Για τους προαναφερόμενους λόγους δυσκολεύομαι να βαθμολογήσω το παιχνίδι. Πάντως, με τα σημερινά κριτήρια θα του έβαζα ένα 80% ως expansion. Η επίσημη αξιολόγηση γίνεται θεωρώντας το TSOD ως δύο παιχνίδια σε ένα και χωρίς να έχει ασχοληθεί κανείς με το The Restoration Of Erathia. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	95

89



Ολοκληρωμένος τίτλος που θα ενθουσιάσει όσους αγνοούσαν τη σειρά.

ALL STAR TENNIS 2000

Παιχνίδια με θέμα το τένις δεν παρουσιάζονται συχνά από το περιοδικό μας. Πώς θα μπορούσε να γίνει διαφορετικά, εξάλλου, αφού οι κυκλοφορίες τους σπανίζουν. Μόλις, όμως, έπεσε στα χέρια μας το All Star Tennis 2000, αδράξαμε την ευκαιρία για να το δοκιμάσουμε και σας εκθέτουμε τις εντυπώσεις μας.

του Γιάννη Τζοΐτη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
UBI SOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166MHz, 32MB μνήμη, 4MB SVGA κάρτα γραφικών, 250MB στο σκληρό δίσκο, κάρτα ήχου, CD-ROM 4x, Windows 95/98/2000 με DirectX 7.0



Το 2000 είναι η χρονιά των Ολυμπιακών Αγώνων του Σίντνεϊ, της μακρινής Αυστραλίας, του σημαντικότερου αθλητικού -και όχι μόνο- γεγονότος, που αποτέλεσε πόλο έλξης για το σύνολο του φίλαθλου κόσμου. Τα περισσότερα αθλήματα βρέθηκαν στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος και οι αθλητές απ' όλες τις χώρες του κόσμου πρωταγωνίστησαν σε μία μεγαλόπρεπη φιέστα, υλοποιώντας το απόλυτο όνειρό τους. Καρπώθηκαν δόξα, χρήμα, βίωσαν πρωτόγνωρες συγκινήσεις, μα -το κυριότερο- συμμετείχαν στη σπουδαία αυτή διοργάνωση. Δεν θα μπορούσε, λοιπόν, παρά να γίνει εκμετάλλευση του συγκεκριμένου γεγονότος με την παγκόσμια απήχηση, πλην όλων των άλλων και από τις βιομηχανίες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ηδη κυκλοφορούν παιχνίδια που εξομοιώνουν κυρίως τα αγωνίσματα του στίβου. Ομως, ο χρόνος είναι πρόσφορος για γενικότερες παρουσιάσεις αθλητικών τίτλων, είτε τα αγωνίσματα αυτά συμπεριλαμβάνονται σε εκείνα της Ολυμπιάδας είτε όχι. Πώς θα μπορούσε, λοιπόν, να απουσιάζει το tennis που θεωρείται ευγενές άθλημα;

ΤΟ ΚΑΛΛΟΣ ΣΤΗΝ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΤΟΥ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς έχετε ασχοληθεί με το εν λόγω σπορ, αφού η ανάπτυξή του στη χώρα μας είναι περιορισμένη. Αν όμως ανήκετε στους άρρενες αναγνώστες του περιοδικού, ίσως να το έχετε πράξει, μια και το άθλημα εκπροσωπείται και από μία πανέμορφη Ρωσιδούλα, την Αννα Κουρνίκοβα, που έχει καταφέρει να αναστατώσει με το κάλλος και τα καμώματά της. Αν δεν την έχετε δει να αγωνίζεται, σίγουρα θα την έχετε παρακολουθήσει σε κάποιο σκανδαλοθηρικό περιοδικό να επιδεικνύει τα κάλλη της. Μη βιάζεστε όμως να πανηγυρίσετε, αφού μπορεί το All Star Tennis 2000 να περιλαμβάνει κάποιους μεγάλους άσσους της παγκόσμιας κατάταξης, αλλά όχι και την εν λόγω αθλήτρια. Τι κρίμα!

Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει ότι ο τίτλος είχε την ανάγκη αυτής της συμμετοχής για να ξεχωρίσει. Σίγουρα, όμως, θα αποτελούσε δέλεαρ για να έρθουν κοντά στο άθλημα και παίκτες που δεν αρέσκονται ιδιαίτερα σε τέτοιου είδους παιχνίδια. Κυρίως άντρες, φυσικά.

ΑΙΣΙΟΙ ΟΙΩΝΟΙ...

Το εισαγωγικό φιλμάκι αποτελεί προπομπό του κυρίως παιχνιδιού, αφού ουσιαστικά αποδίδει, με την κατάλληλη καλλιτεχνική επιμέλεια, στιγμιότυπα από το ίδιο το παιχνίδι. Αυτό σημαίνει δύο πράγματα: πρώτον, ότι δεν έχουν χρησιμοποιηθεί στιγμιότυπα από αληθινούς αγώνες, ως είθισται, και δεύτερον, ότι τα γραφικά και οι ψηφιακοί χαρακτήρες που χρησιμοποιούνται είναι αυτά που θα χειριστούμε και στο παιχνίδι, γεγο-



Προβλέπεται συγκλονιστική μονομαχία!



Οι αντίπαλοι κατά την είσοδό τους στον αγωνιστικό χώρο.

νός που αρχικά δημιουργεί έναν ενθουσιασμό, αφού ομολογουμένως, οι κινήσεις των χαρακτήρων δείχνουν πολύ ρεαλιστικές.

Στο κυρίως menu θα διαπιστώσουμε ότι επικρατεί λιτότητα, η οποία δείχνει να υποβοηθά τη λειτουργικότητα. Απλή σχεδίαση που, ωστόσο, δεν εμποδίζει την ύπαρξη της αισθητικής. Σίγουρα όλα συνηγορούν υπέρ της ταχύτητας, αφού άμεσα μπορούμε να πλοηγηθούμε ανάμεσα στις διάφορες επιλογές. Δεν αποτελεί έκπληξη η πρώτη επίσκεψή μας στην επιλογή Options, αφού είναι λογικό πρώτα απ' όλα να ρυθμίσουμε τις παραμέτρους του παιχνιδιού. Πρόκειται για μία διαδικασία που δεν θα μας πάρει πολύ χρόνο, αφού εύκολα και γρήγορα μπορούμε να ρυθμίσουμε παραμέτρους, όπως ο αριθμός των σετ που θα διαρκεί κάθε παιχνίδι, η ύπαρξη αυτόματου replay, η διαδικασία του tiebreak και κάποιες επιλογές σχετικά με τον ήχο. Σε ό,τι αφορά στο tiebreak, όπως πληροφορούμαστε από το εγχειρίδιο χρήσης, η ύπαρξή του είναι προαιρετική, καθώς στους normal κανονισμούς του tennis δεν χρησιμοποιείται στο τελικό σετ.

Ιδιαίτερη προσοχή χρειάζεται στη ρύθμιση του controller που θα χρησιμοποιηθεί, αφού η γρήγορη εξοικείωση με το χειρισμό του παιχνιδιού είναι καθοριστικής σημασίας. Οι υπόλοιπες επιλογές που συμπληρώνουν το παζλ του κυρίως menu είναι οι: Exhibition, Tournament, Season και Load. Ας αναλύσουμε καθεμία ξεχωριστά.

Exhibition

Αυτός ο τρόπος παιχνιδιού μάς επιτρέπει να συμμετάσχουμε σε έναν μεμονωμένο αγώνα, με δυνατότητα συμμετοχής έως και τεσσάρων παικτών. Μπορεί να επιλέξει ο παίκτης, από τη διαθέσιμη γκάμα αθλητών, κάποιον της αρεσκείας του, καθώς και τον αντίπαλό του. Οι κατηγορίες είναι δύο, όπως ήταν φυσικό, αυτή των ανδρών και των γυναικών. Στο συγκεκριμένο τρόπο παιχνιδιού δεν μπορούν όμως ν' αγωνιστούν μεταξύ τους παρά μόνο εκπρόσωποι του ίδιου φύλου. Για να αρχίσει ο αγώνας δεν χρειάζεται παρά να επιλεγεί το γήπεδο που θα τον φιλοξενήσει. Τόσο απλά.

Tournament

Επιλέγοντας Tournament, έχει την ευκαιρία ο παίκτης να αγωνιστεί ενάντια σε 15 από τους κορυφαίους αθλητές παγκοσμίως. Η διοργάνωση αυτή διεξάγεται σε 4 γύρους. Οπως και στο Exhibition mode, επιλέγουμε αριθμό παικτών, καθώς και τους παίκτες που θέλουμε. Εν συνεχεία επιλέγουμε το γήπεδο στο οποίο θα λάβει χώρα το τουρνουά, καθώς και αν θα αγωνιστούμε σε αγώνες στους οποίους θα συμμετέχουν δύο παίκτες ή δύο ζευγάρια του ίδιου φύλου, ή σε αγώνες με τη συμμετοχή μεικτών ζευγαριών.

Season

Πρόκειται για το κυρίως "πιάτο" του παιχνιδιού, αφού επιλέγοντας αυτό το mode καλούμαστε να αγωνιστούμε σε μία σειρά από 10 tournaments, παίζοντας σε όλα τα διαθέσιμα γήπεδα κατά τη διάρκεια μίας πλήρους σεζόν. Ανάλογα με τη θέση που καταλαμβάνει κάποιος σε κάθε Tournament ξεχωριστά, αμείβεται με τους ανάλογους πόντους. Το "ταμείο" γίνεται στο τέλος της περιόδου, όπου νικητής ανακηρύσσεται όποιος συλλέξει τη μεγαλύτερη βαθμολογία. Αναμφισβήτητα είναι η πιο απαιτητική διοργάνωση και η πιο προκλητική επίσης, αφού καταφέρνει να κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον αλλά και την αγωνία του παίκτη στο κατακόρυφο.

ΤΑ ΓΗΠΕΔΑ

Μερικά από τα γήπεδα που θα φιλοξενήσουν τους αγώνες σας, τα οποία βρίσκονται διάσπαρτα σε διάφορες χώρες του κόσμου.

SELECT COURT / CHOOSE COURT / GERMANY / SELECT / CANCEL / ALL STAR TENNIS 2000

Γερμανία

SELECT COURT / CHOOSE COURT / SWEDEN / SELECT / CANCEL / ALL STAR TENNIS 2000

Σουηδία

SELECT COURT / CHOOSE COURT / ITALY / SELECT / CANCEL / ALL STAR TENNIS 2000

Ιταλία

SELECT COURT / CHOOSE COURT / ENGLAND / SELECT / CANCEL / ALL STAR TENNIS 2000

Αγγλία

SELECT COURT / CHOOSE COURT / SELECT / CANCEL / ALL STAR TENNIS 2000

Ολλανδία

SELECT COURT / CHOOSE COURT / USA / SELECT / CANCEL / ALL STAR TENNIS 2000

ΗΠΑ

ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

Ιδού τέσσερα από τα μεγάλα ονόματα που περιλαμβάνονται στο All Star Tennis 2000, όπως αυτά απεικονίζονται από τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού.



Gustavo Kuerten



Todd Martin



Conchita Martinez



Amelie Mauresmo

Load

Οπως θα έχετε καταλάβει ήδη, η επιλογή αυτή μας επιτρέπει το φόρτωμα μιας αποθηκευμένης διοργάνωσης, προκειμένου να συνεχίσουμε τη σειρά των αγώνων που την αποτελούν.

ΓΡΑΦΙΚΑ... ΧΑΜΗΛΗΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ

Παίζοντας τον πρώτο αγώνα, αυτό που θα κεντρίσει το ενδιαφέρον μας είναι τα in game γραφικά. Η πολύ καλή αρχική εντύπωση όμως που δημιουργεί το εισαγωγικό φιλμάκι, δεν φαίνεται να έχει την ανάλογη συνέχεια. Τούτο διότι, πλην όλων των άλλων, η ανάλυση που χρησιμοποιείται για την απεικόνισή τους είναι χαμηλή, μόλις 640x480 pixels, γεγονός που προσδίδει ένα χοντροκομμένο σχήμα στους χαρακτήρες. Μάλιστα αυτή είναι και η μόνη διαθέσιμη ανάλυση, κάτι που μας γεμίζει με αναπάντητα ερωτηματικά. Παρ' όλα αυτά, όπως θα διαπιστώσετε και από τις εικόνες που συνοδεύουν την παρουσίαση, το οπτικό αποτέλεσμα ακόμα κι έτσι δεν απογοητεύει. Σίγουρα, όμως, θα μπορούσε να βρίσκεται σε πολύ υψηλότερα επίπεδα, χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια.

Οι αθλητές που συμπεριλαμβάνονται στο παιχνίδι διαθέτουν μια ρεαλιστική όσο και πλούσια γκάμα κινήσεων. Πολλές από αυτές, μάλιστα, είναι χαρακτηριστικές του αθλήματος. Για παράδειγμα, δεν θα είναι λίγες οι φορές που θα τους παρακολουθήσετε να χτυπούν τα αθλητικά παπούτσια τους με τις ρακέτες, σκηνή που κατά κόρον "παίζεται" από τους πραγματικούς αθλητές του τένις. Αλλες πάλι φορές θα τους παρακολουθήσετε να διαμαρτύρονται στο διαιτητή του αγώνα, αμφισβητώντας την κρίση του, να πανηγυρίζουν την επίτευξη κάποιας επιτυχίας ή να κλαίνε και να οδύρονται έχοντας υποστεί μία ταπεινωτική ήττα. Οι κινήσεις όμως που εντυπωσιάζουν ιδιαίτερα είναι αυτές του κυρίως αγώνα. Από τα άψογου στυλ σερβιρίσματα της μπάλας έως τα καταπληκτικά πλονζόν για τη σωτηρία κάποιας χαμένης μπαλιάς. Οι δε κινήσεις που αφορούν στο στυλ κάθε παίκτη, όπως και οι διαφορετικές τεχνικές για το χτύπημα της μπάλας, αναπαριστώνται με επίσης καταπληκτικό τρόπο.

Τα γήπεδα είναι καλοσχεδιασμένα, σε ό,τι αφορά τουλάχιστον τους αγωνιστικούς χώρους. Ευμεγέθη και ευκρινή, με ποικιλία στο είδος της στρώσης (χορτάρι, χώμα κ.λπ.), προδιαθέτουν θετικά. Για τις κερκίδες και τους θεατές, όμως, δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο, αφού η σχεδίασή τους κρίνεται αναχρονιστική. Χωρίς κίνηση στους θεατές και με το δισδιάστατο να τους διακρίνει, αδυνατούμε να εκφράσουμε διαφορετική γνώμη. Απολύτως ακίνητοι επίσης παραμένουν κάποιοι από τους χαρακτήρες που πλαισιώνουν τον αγωνιστικό χώρο. Είτε αυτοί ανήκουν στους διαιτητές είτε στα παιδιά που είναι υπεύθυνα για τη συγκομιδή της μπάλας, όλοι ανεξαιρέτως εκτελούν χρέη αγαλμάτων. Σίγουρα θα περιμέναμε κάτι περισσότερο σε αυτό τον τομέα, αλλά οι λεπτομέρειες αυτές δεν κρίνονται ικανές να αλλοιώσουν την αξία του gameplay.

ΣΥΣΤΗΜΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

Η εξομοίωση ενός τόσο τεχνικού και δύσκολου αθλήματος θα μπορούσε να οδηγήσει τους προγραμματιστές στην παγίδα των αναρίθμητων πλήκτρων, προκειμένου να παρασχεθεί στον παίκτη η δυνατότητα εφαρμογής αντίστοιχων κινήσεων. Ευτυχώς, κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει, με αποτέλεσμα τέσσερα πλήκτρα να είναι υπεύθυνα για τα διαφορετικά χτυπήματα που δύναται κάποιος να εκτελέσει. Σε συνδυασμό όμως με τα βέλη κατεύθυνσης, πρακτικά οι κινήσεις πολλαπλασιάζονται, δημιουργώντας την ελευθερία διαμόρφωσης προσωπικού στυλ. Ανάλογη με την πίεση που ασκούμε σε αυτά τα πλήκτρα είναι και η δύναμη που αποκτά η μπαλιά μας, όπως ανάλογη είναι και η φορά της. Μόλις συνηθίσει κανείς το χειρισμό του παιχνιδιού, κάτι που αναμένεται να συμβεί εύκολα και γρήγορα, θα είναι σε θέση να σερβίρει και να απαντά στις μπαλιές του αντιπάλου με επιτυχία, επιδεικνύοντας ταυτόχρονα υψηλή τεχνική. Το All Star Tennis 2000 στο συγκεκριμένο τομέα, που αποτελεί και τη ραχοκοκκαλιά της επιτυχίας, τα καταφέρνει πολύ καλά. Η μόνη ένσταση έχει να κάνει με το service και την αδυναμία αλλαγής της κάμερας παρακολούθησης, όταν αναγκαζόμαστε να αλλάξουμε πλευρά γηπέδου. Σε αυτή την περίπτωση, βρισκόμαστε να σερβίρουμε από την αντίθετη πλευρά αυτής που ήδη είχαμε συνηθίσει, βλέποντας τον αθλητή μας από μπροστά και προκαλώντας τεράστιο μπέρδεμα στις κινήσεις μας. Είναι κρίμα να αμαυρώνεται η πολύ καλή εικόνα που δημιουργεί το σύστημα χειρισμού εξαιτίας μίας τέτοιας λεπτομέρειας.

Οι κάμερες παρακολούθησης του αγώνα είναι ελάχιστες (δύο ή τρεις). Εχουν επιλεχθεί, όμως, οι απολύτως λειτουργικές. Ο αριθμός τους αυξάνει μόνο κατά τη διάρκεια των replays, κάτι



Το replay χαρίζει απολαυστικές στιγμές δράσης.



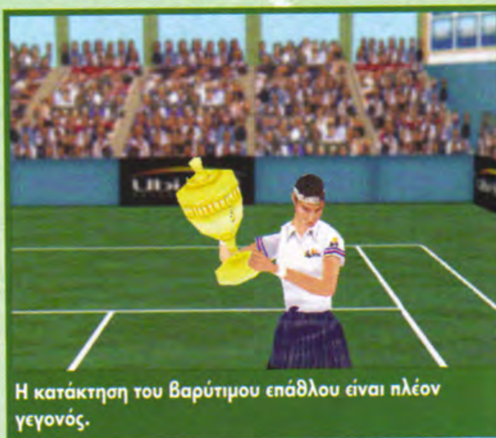
Η απογοήτευση της ηττημένης είναι έκδηλη.

που συμβάλλει στην τέρψη των οφθαλμών μας. Σημειώνουμε ότι τα replays, δυστυχώς, δεν μπορούν να αποθηκευθούν ώστε να κρατήσουμε για πάντα τις ωραιότερες στιγμές των αγώνων μας...

Η τεχνητή νοημοσύνη των αθλητών φαίνεται να έχει προσεχθεί ιδιαίτερα, ανεβάζοντας το gameplay σε υψηλά επίπεδα. Ανάλογα με το νούμερο που διαθέτουν στην παγκόσμια κατάταξη, οι ικανότητές τους δείχνουν να ποικίλλουν. Για να νικηθούν οι κορυφαίοι απαιτείται μεγάλη προσπάθεια, αφού, όπως θα διαπιστώσετε, επιδίδονται σε καταπληκτικές κινήσεις με σχετική άνεση. Πολλές φορές εντυπωσιάστηκα στη διάρκεια κάποιου αγώνα όταν διαπίστωσα τους ψηφιακούς αντιπάλους μου να προσπαθούν να με κρεμάσουν, επιχειρώντας ψηλοκρεμαστές μπαλιές κάθε φορά που πλησίαζα στο φιλέ. Το σίγουρο είναι ότι σε καμία περίπτωση δεν αισθάνθηκα να παίζω με αντίπαλο που δεν ήταν ανταγωνιστικός ή που αποτελούσε ένα "χαζό" ψηφιακό χαρακτήρα. Μόνη παραφωνία κάποια πλονζόν που επιχειρούν συστηματικά οι αθλητές κι ενώ ήδη η μπαλιά έχει χαθεί. Με τον τρόπο αυτό προσφέρουν όμορφο θέαμα, αλλά προκαλούν κι ένα ύπουλο χτύπημα στον τομέα του ρεαλισμού.

ΟΙ ΔΥΟ ΟΨΕΙΣ ΤΟΥ ΝΟΜΙΣΜΑΤΟΣ...

Ο τομέας του ήχου μοιάζει να είναι ένα νόμισμα που διαθέτει δύο πλευρές. Οι ήχοι των χτυπημάτων της ρακέτας αποδίδονται πιστά, τα χειροκροτήματα των θεατών επίσης. Η αναφώνηση του σκορ καθώς αυτό εναλλάσσεται μεταξύ των παικτών εντυπωσιάζει, ενώ η γενικότερη περιγραφή κάθε αγώνα κινείται στα τηλεοπτικά επίπεδα στα οποία έχουμε συνηθίσει. Ομως τα επιφωνήματα των αθλητών που προέρχονται από


Η κατάκτηση του βαρύτιμου επάθλου είναι πλέον γεγονός.

την υπερπροσπάθεια που καταβάλλουν κάποιες φορές, είναι επαναλαμβανόμενα. Μάλιστα, χρησιμοποιείται η ίδια χροιά φωνής για όλους. Αυτό από κάποια στιγμή και μετά καταντά ανιαρό και μονότονο. Εξίσου ανιαρή και μονότονη είναι η υποστήριξη των παικτών από τους θεατές, αφού περιορίζεται σε μία κραυγή με το όνομά τους. Κι εδώ η φωνή είναι μία, λες και δεν υπάρχει παρά μόνο ένας φίλαθλος στην κερκίδα. Επίσης, κατά τη διάρκεια ενός αγώνα θα ακούσετε κάποιο κινητό στην εξέδρα να χτυπάει και το διαιτητή να εγκαλεί στην τάξη τον κάτοχό του. Ακριβώς το ίδιο σκηνικό, όμως, επαναλαμβάνεται αρκετές φορές, με συνέπεια να γίνεται τουλάχιστον εκνευριστικό. Μάλιστα, σε στιγμές που χρειάζεται να παραμείνει κάποιος συγκεντρωμένος (και δεν είναι λίγες αυτές) λόγω της δυσκολίας του αγώνα, αυτή η λεπτομέρεια μπορεί να κρίνει σε μεγάλο βαθμό το αποτέλεσμα.

ΤΕΛΙΚΑ, ΘΑ ΠΑΙΞΟΥΜΕ ΤΕΝΙΣ;

Το προηγούμενο παιχνίδι με ανάλογη θεματολογία με το οποίο είχα ασχοληθεί ήταν το Game, Net & Match, το οποίο μου είχε αφήσει πολύ καλές εντυπώσεις. Παρουσίαζε όμως ένα σημαντικό μειονέκτημα. Ηταν πολύ εύκολο και δεν είχε μεγάλη διαφορά δυναμικότητας ανάμεσα στους διαθέσιμους αθλητές. Επιχειρώντας, λοιπόν, μία σύγκριση, εκτιμώ ότι το All Star Tennis 2000 υπερέχει. Ιδιαίτερα στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης, ο οποίος καθορίζει και την αξία του, είναι ασυναγώνιστο. Διαθέτει, δε, στοιχεία που διατηρούν αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη, προσφέροντας απλόχερα διασκέδαση. Θα μπορούσε να είχε αγγίξει με ιδιαίτερη ευκολία πολύ υψηλότερα επίπεδα, εάν είχαν προσεχθεί κάποιες δευτερεύουσας σημασίας λεπτομέρειες. Εστω κι έτσι, όμως, αναδεικνύεται σε έναν τίτλο αξιοπρόσεκτο, η αγορά του οποίου δεν θα σας απογοητεύσει. Ιδιαίτερα εάν ανήκετε στους φανατικούς του αθλήματος που εξομοιώνει... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	78
GAMEPLAY	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	82

82



Ενα διασκεδαστικό κι "εύπεπτο" παιχνίδι, που φιλοδοξεί να προσδώσει στο τένις πιο δημοφιλή χαρακτήρα.

Sydney 2000
Sergei Bubka's MILLENNIUM GAMES

Να και κάτι το διαφορετικό! Ξεφεύγοντας από τους τόσους αθλητικούς τίτλους που σχετίζονται με το χώρο του ποδοσφαίρου ή του μπάσκετ, σας παρουσιάζουμε σήμερα σε παράλληλη ανάλυση δύο παιχνίδια που απευθύνονται κυρίως στους φίλους του στίβου. Για να δούμε σε ποιον βαθμό είναι ικανά να τραβήξουν την προσοχή του κοινού...

του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού
Spirov@mailcity.com

SYDNEY 2000

ΕΤΑΙΡΙΑ
EIDOS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233MHz, 64MB μνήμη, 3D κάρτα γραφικών, DirectX 7.0



Πρέπει να ομολογήσω πως όταν ο αξιαγάπητος αρχισυντάκτης μου ανέθεσε αυτά τα δύο παιχνίδια για review ένιωσα λίγο περίεργα για τους εξής δύο λόγους: Πρώτον, ενώ μου αρέσει ο στίβος, δεν είναι ο τομέας του αθλητισμού που βρίσκεται στην κορυφή των προτιμήσεών μου, και, δεύτερον, θυμήθηκα ένα παρόμοιο παιχνίδι που γίνεται emulated πια από το Mame. Το πρόβλημα ήταν πως είχα αναγκαστεί να αλλάξω πληκτρολόγιο επειδή είχε χαλάσει. Ετσι, αντιμετώπισα λίγο σκεπτικά αυτούς τους δύο τίτλους από την Eidos και τη Midas. Πάντως, λόγω της πρόσφατης Ολυμπιάδας, και τα δύο παιχνίδια είναι επίκαιρα, καθώς το Sydney 2000 -όπως φαίνεται και από το όνομά του- είναι το επίσημο παιχνίδι των αγώνων.

Στο σημείο αυτό σας πληροφορώ πως για την καλύτερη ανάλυση των δύο τίτλων θα τους περιγράψω ξεχωριστά σε κάθε κατηγορία. Για να διευκολύνω δε την ανάγνωσή σας, σημειώνω πως όπου βλέπετε τις συντομογραφίες S2000 και SBMG εννοώ τα Sydney 2000 και Sergei Bubka's Millennium Games αντίστοιχα.

SERGEI BUBKA'S MILLENNIUM GAMES

ΕΤΑΙΡΙΑ
MIDAS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166MHz, 24MB μνήμη, 3D κάρτα γραφικών 4MB, DirectX 6.1



Μετά το, κλασικό πια, σχετικά μεγάλο installation που ακολουθούν και τα δύο παιχνίδια, όταν τα τρέξετε θα δείτε δύο πολύ ενδιαφέρουσες εισαγωγές. Η εισαγωγή του SBMG είναι απλώς ενδιαφέρουσα, σε αντίθεση με

SYDNEY 2000



Ετοιμοι για την εκκίνηση.



Για την Ελλάδα ρε...

αυτή του S2000 που είναι ωραιότερη, διότι περιέχει αποσπάσματα από παλιές Ολυμπιάδες, οπότε μπορείτε να θαυμάσετε μερικούς ήρωες των Ολυμπιακών Αγώνων, όπως ο Τζέσι Οουενς που πήγε στο Βερολίνο και τα μάζεψε όλα... Ομως, ας μη μείνω άλλο στις εισαγωγές, αφού και εκ των πραγμάτων σε όλα τα παιχνίδια την εισαγωγή τη βλέπουμε μία-δύο φορές το πολύ και έπειτα, όταν ξεκινάμε το παιχνίδι, κάνουμε χρήση του πλήκτρου Escape για να την προσπεράσουμε...

ΕΠΙΛΟΓΕΣ

S2000: Το Sydney 2000 προσφέρει τρεις βασικές επιλογές παιχνιδιού: την Arcade, την Olympics και τη Head to head. Στην πρώτη διαλέγετε χώρα και στη συνέχεια λαμβάνετε μέρος σε όλα τα αγωνίσματα που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι (100μ., 110μ. εμπόδια, τριπλούν, σφυροβολία, ακόντιο, σκοποβολή, 100μ. ελεύθερο, κατάδυση από βατήρα ύψους 10μ., άρση βαρών, καγιάκ, άλμα εις ύψος κ.ά.). Σε καθένα από αυτά τα αγωνίσματα συμμετέχετε άλλοτε με γυναίκα και άλλοτε με άνδρα αθλητή, ενώ αυτοί είναι προκαθορισμένοι από το ίδιο το παιχνίδι. Ανάλογα με τη θέση που καταλαμβάνετε σε κάθε αγώνισμα παίρνετε βαθμούς, το άθροισμα των οποίων θα σας κατατάξει σε μία θέση ανάλογη των επιδόσεών σας, σε συνάρτηση βέβαια με τις θέσεις των άλλων αθλητών. Ουσιαστικά, αυτή η επιλογή μοιάζει με το δέκαθλο, μόνο που εδώ τα αγωνίσματα είναι περισσότερα και οι αθλητές αλλάζουν από αγώνισμα σε αγώνισμα. Είναι η επιλογή για γρήγορο παιχνίδι.

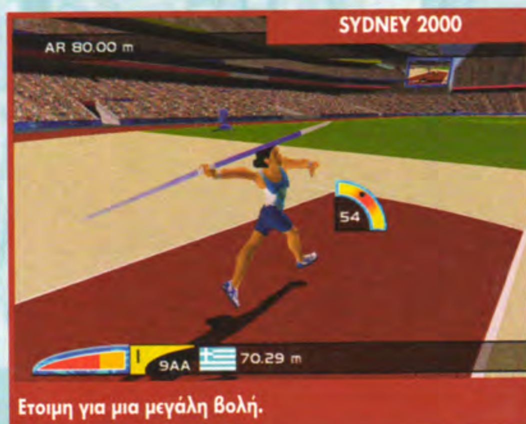
Η δεύτερη επιλογή, η Olympics, είναι τελείως διαφορετική. Εδώ διαλέγετε ένα αγώνισμα στο οποίο σκοπός σας είναι να κάνετε τον αθλητή σας όσο το δυνατόν καλύτερο στα σημεία που απαιτεί το συγκεκριμένο αγώνισμα. Για παράδειγμα, στο ακόντιο η προπόνηση περιλαμβάνει τρέξιμο, ασκήσεις με βάρη και dips για να βελτιωθούν οι ικανότητες του αθλητή σας. Ξεκινάτε από 0% σε όλα τα στατιστικά και σιγά σιγά μέσα από την προπόνηση και μερικά qualifies γίνεστε ικανοί να συμμετάσχετε στους Ολυμπιακούς Αγώνες. Το μόνο που σας απομένει να κάνετε είναι να επιλέξετε Go to Olympic Games και να υπερασπιστείτε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τα χρώματα της χώρας που θα διαλέξετε...

Το Head to head αναφέρεται σε κόντρες μεταξύ φίλων, μια και υποστηρίζονται όλοι οι γνωστοί τρόποι σύνδεσης υπολογιστών. Μέσω δικτύου μπορούν να παίξουν μέχρι και οκτώ άτομα μαζί. Οι υπόλοιπες επιλογές είναι δευτερεύουσας σημασίας, εκτός από την κλασική Options που περιέχει επιλογές π.χ. για το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού και την οπτικοακουστική ανάλυση και ένταση.

SBMG: Το Sergei Bubka's Millennium Ggames περιέχει τις εξής βασικές επιλογές με τις οποίες μπορείτε να διαγωνιστείτε: Team arcade, Training manager, Free play και Multiplayer.

Η βασική επιλογή είναι η Team arcade. Μέσω αυτής μπορείτε να διαλέξετε μεταξύ δέκα εκ των ισχυρότερων χωρών στο χώρο του κλασικού αθλητισμού και να διαγωνιστείτε στα δεκαεννιά (19!) αγωνίσματα που προσφέρονται στο παιχνίδι. Μερικά από αυτά είναι τα: 100μ., 200μ., 400μ., 110μ. εμπόδια, δισκοβολία, ακόντιο και άλμα επί κοντώ (δεν θα μπορούσε να λείπει από τον τίτλο στον οποίο δάνεισε το όνομά του ο μεγάλος Sergei Bubka). Ιδιαίτερα θετικό κρίνεται το γεγονός πως δεν έχετε πρόσβαση σε όλα τα αθλήματα από την αρχή. Αρχικά, μπορείτε να λάβετε μέρος στα 100μ., 800μ., άλμα εις μήκος και σφαιροβολία. Σε κάθε άθλημα πρέπει πρώτα να κάνετε qualify, ώστε στη συνέχεια να σας δοθεί η δυνατότητα να λάβετε μέρος στον αγώνα. Ανάλογα, τώρα, με τις επιδόσεις σας στα αγωνίσματα που προσφέρονται, θα αποκτήσετε πρόσβαση και σε άλλα. Για παράδειγμα, για να "ξεκλειδώσετε" τα 200μ. και 400μ., θα πρέπει να πάρετε το χρυσό στα 100μ. Πρόκειται για ένα στοιχείο που σίγουρα αυξάνει το ενδιαφέρον του παίκτη.

Μέσω της επιλογής Training manager αναλαμβάνετε την τύχη ενός δεκαθλητή που ο ίδιος δημιουργείτε (χρησιμοποιώντας skill points και τις ιδιαίτερες δυνατότητες κάθε αθλητή) με σημαντικό -κατά τη γνώμη του γράφοντος- περιορισμό την επιλογή μέσα από δέκα χώρες. Ακολούθως πρέπει να βρείτε προπονητές και γιατρούς που θα βελτιώσουν τα στατιστικά του αθλητή σας. Μέσα από την προπόνηση αρχικός σκοπός σας είναι να οδηγήσετε σωστά τα βήματά του ώστε να μπει στην ομάδα της χώρας του και στη συνέχεια να διεκδικήσει μετάλλια σε διάφορες διοργανώσεις και τουρνουά, τα οποία εσείς επιλέγετε για αυτόν. Πολύ ενδιαφέρουσα επιλογή που παραπέμπει σε παιχνίδια άλλου είδους.



Ετοιμη για μια μεγάλη βολή.

Ολοκληρώνω την αναφορά μου στις επιλογές με τη Free play, μια και η Multiplayer είναι προφανής. Εδώ τα πράγματα είναι πολύ πιο απλά. Διαλέγετε ένα από τα δεκαεννέα αγωνίσματα (εδώ έχετε πρόσβαση σε όλα) και αγωνίζεστε μόνο σε αυτό. Είναι ιδανική επιλογή για να εξασκηθείτε, αλλά θα πρέπει να έχετε στο μυαλό σας πως τα ρεκόρ που τυχόν κάνετε σε αυτήν δεν θα μετρούν στο κανονικό παιχνίδι που είναι το Team arcade. Οι υπόλοιπες επιλογές αναφέρονται στα credits και στο configuration του τίτλου, από όπου μπορούν να ρυθμιστούν οι περισσότερες λεπτομέρειες, όπως ο ήχος και ο τρόπος σύνδεσης για τα multiplayer παιχνίδια.



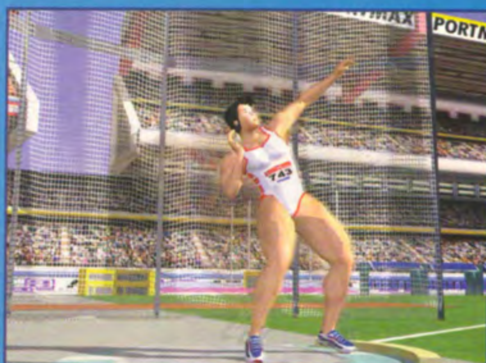
Με το ακόντιο να προσγειώνεται πάνω από τα 70 μέτρα.

ΓΡΑΦΙΚΑ

S2000: Εδώ τα πράγματα δεν είναι τόσο ευχάριστα και πλήρη, όπως στις επιλογές, ενώ στον τομέα του ρεαλισμού οι δημιουργοί του S2000 έχουν κάνει αρκετά καλή δουλειά. Αν παρατηρήσετε την τελετή έναρξης των αγώνων πριν από κάθε αγώνισμα, θα δείτε πως κατά την είσοδο των αποστολών στο Ολυμπιακό Στάδιο (όχι της Αθήνας...) πρώτη μπαίνει η αποστολή της Αυστραλίας ως διοργανώτριας χώρας και ακολουθεί η αποστολή της Ελλάδας. Αντίστοιχα, κατά την έξοδο τελευταία βγαίνει η αποστολή της Ελλάδας, όπως γίνεται και στην πραγματικότητα.

Αν, όμως, προσπεράσουμε αυτά τα

ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΑ ΤΟΥ SERGEI BUBKA'S MILLENNIUM GAMES


Σφυροβολία



Αλμα εις τριπλούν



Δρόμος 1.500μ.


Αλμα εις μήκος

ομολογουμένως θετικά στοιχεία, τα κυρίως γραφικά δεν είναι καλής ποιότητας. Ακόμα και στη μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζει το παιχνίδι (1.280x1.024, 32bit χρώμα), εκτός του ότι "γονατίζουν" έναν PIII-667MHz, δεν είναι όσο καλά θα περίμενε κανείς. Τα textures είναι πολύ όμορφα και θα ικανοποιήσουν τον καθένα. Παρ' όλα αυτά, η απεικόνιση των 3D models θα μπορούσε να είναι σαφώς καλύτερη. Κάτι τέτοιο θα βελτίωνε πολύ την εικόνα του παιχνιδιού και θα προσέλκυε ακόμα περισσότερους αγοραστές. Σε αυτό το σημείο μπορούμε να τονίσουμε ως θετικό το ότι οι χαρακτήρες έχουν αρκετά καλό animation χωρίς σπασίματα στην κίνησή τους. Επίσης, οι κάμερες που καλύπτουν τα αγωνίσματα είναι αρκετές και επιλέγεται από τον υπολογιστή σχεδόν πάντα η καλύτερη, ώστε να αγωνίζεστε χωρίς προβλήματα.

Πάντως, ουσιώδες πρόβλημα του τίτλου είναι το ότι δεν υπάρχει ποικιλία στα μοντέλα των χαρακτήρων που συμμετέχουν. Ειδικά στη σφυροβολία υπάρχουν μόνο δύο διαφορετικά μοντέλα αγωνιζομένων και απλώς αλλάζουν οι χρωματισμοί ανάλογα με τη χώρα από την οποία προέρχεται κάθε αθλητής.

SBMG: Τα γραφικά και εδώ δεν είναι αυτό που λέμε "τελευταίας τεχνολογίας". Το πρόβλημα είναι σημαντικό, αφού και τα δύο παιχνίδια βασίζουν πολλά στη γραφική απεικόνιση. Παρ' όλα αυτά, εδώ το πρόβλημα είναι περισσότερο εμφανές. Οι χαρακτήρες δεν είναι καλοσχεδιασμένοι και η κίνησή τους σε ορισμένα σημεία δεν είναι και ιδιαίτερα ομαλή. Το τελευταίο πιθανόν να οφείλεται στις λίγες κάμερες που παρακολουθούν τον αγώνα, ενώ η κάμερα με την οποία αγωνίζεστε συχνά δεν σας επιτρέπει να αποφασίσετε σωστά για τις κινήσεις σας. Πρόκειται για μία σημαντική υστέρηση, ειδικά όσον αφορά σε αγωνίσματα αλμάτων, όπου μέχρι να συνηθίσετε (αν συνηθίσετε...) τις κάμερες του παιχνιδιού είτε θα βγαίνετε άκυροι είτε θα πατάτε τόσο πίσω που τα άλματά σας θα είναι υπερβολικά μικρά.

Οσον αφορά στους χαρακτήρες, είναι σχετικά χοντροκομμένοι και απέχουν αρκετά από αυτό που καλούμε "ρεαλιστική απόδοση πραγματικού μοντέλου". Υπάρχουν αγωνίσματα στα οποία η δομή του σώματος του αθλητή, όπως αυτή απεικονίζεται, είναι διαφορετική από αυτή που θα έπρεπε να έχει για το συγκεκριμένο αγώνισμα. Φανταστείτε, για παράδειγμα, έναν ακοντιστή με πόδια εμφανώς πιο ανεπτυγμένα από τα χέρια και την πλάτη του...

ΗΧΟΣ

S2000: Ο ήχος βρίσκεται σε καλύτερο επίπεδο από ό,τι τα γραφικά. Υπάρχουν πλούσια εφέ και ένας πολύ καλός σχολιαστής, ο οποίος μάλιστα είναι ο επίσημος σχολιαστής των αγώνων της Ολυμπιάδας του Σίντνεϊ. Βέβαια, κάποια στιγμή θα χρειαστεί να χαμηλώσετε την ένταση του ήχου, αφού -ειδικά για τη σκοποβολή- χρειάζεται απόλυτη ησυχία. Οι κατασκευαστές ίσως έπρεπε να είχαν προβλέψει πως σε αγωνίσματα αυτού του είδους ο κόσμος δεν κάνει ιδιαίτερη φασαρία κατά τη διάρκεια της προσπάθειας. Ετσι, δεν θα χρειαζόταν να χαμηλώνουμε την ένταση κάθε φορά που ένα αγώνισμα απαιτεί τέτοιου είδους συμμετοχή από πλευράς κοινού. Τουλάχιστον για μία φορά, όμως, αξίζει να πάρετε Ελληνα αθλητή και να τον προπονήσετε, ώστε να κατακτήσετε αργότερα το χρυσό μετάλλιο. Μετά την κατάκτηση του μεταλλίου, μην πατήσετε το <Esc> και δείτε την πλήρη απονομή. Το άκουσμα του εθνικού μας ύμνου είναι ιδιαίτερα συγκινητικό. Στο σημείο αυτό, όμως, πρέπει να αναφέρω ότι είναι πολύ πιθανό να εκνευριστείτε, αφού κατά την εκτέλεση του ύμνου μας η μουσική... κολλάει. Οχι για πολύ, ωστόσο κολλάει! Αυτό δεν παρατηρείται μόνο στον ελληνικό εθνικό ύμνο, αλλά σε όλους, οπότε πιθανόν να πρόκειται για σοβαρό bug. Πάντως, σε γενικές γραμμές, ο ήχος δεν συγκαταλέγεται στα αρνητικά του τίτλου, αφού στο σύνολό του θα ικανοποιήσει όσους παίξουν.



Το παν είναι η αυτοσυγκέντρωση.

SBMG: Δυστυχώς, ούτε το υπόλοιπο παιχνίδι ξεφεύγει από τη μετριότητα. Υπάρχουν οι βασικές ιαχές του πλή-


Θεαματική προσγείωση στο σκάμμα.



Αναμένοντας τα μετάλλια.

θους, καθώς και ένας σχολιαστής που -χωρίς να είναι κάτι το εξαιρετικό- δεν αποτελεί παραφωνία. Εκτός αυτού, δεν βρίσκεται εκτός τόπου και χρόνου, μια και τα περισσότερα σχόλιά του είναι σωστά. Χωρίς να είναι κακός, δεν προσφέρει κάτι το διαφορετικό.

ΕΘΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Εδώ τα πράγματα είναι κοινά. Το gameplay είναι εξαιρετικά απλό, αλλά και επικίνδυνο για... την υγεία του πληκτρολογίου. Και τα δύο παιχνίδια υιοθετούν την κλασική φιλοσοφία της χρήσης δύο πλήκτρων, τα οποία όσο πιο γρήγορα πατάτε (εναλλάξ πάντα...) τόσο ταχύτερα τρέχει ο αθλητής. Απλό και αποτελεσματικό, πλην όμως αρκετά επίπονο. Παρ' όλα αυτά, το **SBMG** υιοθετεί μία ρύθμιση με το mouse που υπόσχεται να είναι περισσότερο αποδοτική και εύκολη, αλλά δεν με βόλεψε ποτέ. Πάντως, το SBMG θα το χαρακτήριζα πιο δύσκολο, διότι παρουσίαζε χωρίς εμφανή λόγο μεγάλη διαφορά στην απόδοση μεταξύ του Qualify και των επίσημων αγώνων.

Οσον αφορά στον εθισμό, και στα δύο παιχνίδια βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα. Είναι, ίσως, το δυνατότερο σημείο και των δύο τίτλων. Ο λόγος είναι βέβαια προφανής: Απαιτούν τη συνεχή προσοχή από τον παίκτη και τη συνεχή καταπόνηση του πληκτρολογίου από τις εναλλαγές κατά το πάτημα των πλήκτρων. Με αυτόν τον τρόπο διατηρείται το ενδιαφέρον αμείωτο και δύσκολα εγκαταλείπεται ένας αγώνας στη μέση.

Ενα αρνητικό στοιχείο του **S2000** είναι το γεγονός ότι, σε αντίθεση τόσο με το SBMG όσο και με τα όσα θα περίμενε κανείς, δεν υπάρχει επιλογή μεταξύ ανδρών και γυναικών διαγωνιζομένων. Κάθε αγώνισμα εκπροσωπείται από έναν αθλητή ή μία αθλήτρια και η επιλογή είναι προκαθορισμένη από τους δημιουργούς του παιχνιδιού. Επίσης, ουσιώδες πρόβλημα είναι η γενικότερη διαδικασία επιλογής αγωνίσματος για τους Ολυμπιακούς. Θα χρειαστεί να καταναλώσετε αρκετή ώρα στην προπόνηση μόνο και μόνο για να δώσετε τρεις αγώνες κατά τη διάρκεια της Ολυμπιάδας. Εξάλλου, το μενού είναι δύσχρηστο και θα σας προκαλέσει αρκετή δυσφορία μέχρι να το συνηθίσετε.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Συνοψίζοντας όσα εκτέθηκαν στο άρθρο, καταγράφουμε μερικά από τα πιο χαρακτηριστικά στοιχεία των δύο τίτλων.

Το **S2000** διαθέτει εντυπωσιακά στοιχεία ως το επίσημο παιχνίδι της Ολυμπιάδας του Σίντνεϊ. Εχει αρκετά καλά γραφικά και ικανοποιητικό ήχο, περιλαμβάνει αρκετά παιχνίδια και πλήθος χωρών που συμμετέχουν. Δεν αναφέρει ονόματα αθλητών, παρά μόνο τη χώρα προέλευσής τους και δεν περιλαμβάνει αρκετά 3D μοντέλα αθλητών.

Το **SBMG** περιέχει τα περισσότερα από τα αγωνίσματα των Ολυμπιακών Αγώνων και είναι σε θέση να ικανοποιήσει και τον πιο απαιτητικό παίκτη. Παρουσιάζει περισσότερες δυσκολίες, ενώ έχει πολύ πιο εύχρηστο μενού. Τα γραφικά και ο ήχος του κινούνται πάνω από το μέτριο, όχι όμως αρκετά ώστε να το κατατάξουν μεταξύ των κορυφαίων παιχνιδιών.

Σε γενικές γραμμές, και τα δύο παιχνίδια είναι ικανά να προσελκύσουν μέρος του αγοραστικού κοινού, αν και πιθανότατα δεν θα είναι μεγάλη η μερίδα εξαιτίας των επιμέρους προβλημάτων που αντιμετωπίζουν. Ισως να αποδειχθούν ικανοποιητικά και σας αναγκάσουν να διακόψετε την ενασχόλησή σας με ένα άλλο παιχνίδι που σας έχει κουράσει (εγκεφαλικά, αφού και τα δύο υπόσχονται να σας κουράσουν σωματικά...), ωστόσο δύσκολα θα αποτελέσουν την πρώτη επιλογή σας. Σε κάθε περίπτωση, πάντως, θα άξιζε να ακούσετε τον εθνικό ύμνο μας να παίζεται σε παιχνίδι, ακόμα και αν δεν είναι κορυφαίας ποιότητας η εκτέλεσή του... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
SERGEI BUBKA'S MILLENNIUM GAMES

ΓΡΑΦΙΚΑ	71
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	71
ΠΟΙΚΙΛΙΑ	82
ΑΝΤΟΧΗ	68

70



Αναμφίβολα, η απόδοση του Bubka ήταν πολύ ανώτερη από αυτή του παιχνιδιού.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ
SYDNEY 2000

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	68
ΠΟΙΚΙΛΙΑ	84
ΑΝΤΟΧΗ	72

73



Οχι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί. Αν και για μένα, και μόνο το άκουσμα του εθνικού ύμνου μας αξίζει...

CUECLUB

Ορισμένοι ισχυρίζονται πως στις βασικές αρχές του 8μπαλου κρύβονται ρατσιστικές αντιλήψεις και συμβολισμοί: η λευκή μπάλα εξαφανίζει από το τραπέζι τη μαύρη και το παιχνίδι τελειώνει εκεί. Αδιαφορώντας για τους τυχόν -ανούσιους- συμβολισμούς, προσωπικά -αν και λευκός- λατρεύω πάνω απ' όλα τη μαύρη μπάλα όταν, έχοντας απομείνει μονάχη στο τραπέζι, μετά μία αποφασιστική βολή ταξιδεύει αγέρωχη προς τον προορισμό της, επιβραδύνοντας ολοένα περισσότερο και αγγίζοντας τα όρια της αστοχίας, για να καταλήξει τελικά στην τρύπα, ηχώντας με αυτόν το γαργαλιστικό θόρυβο στα αυτιά σου τη γλυκιά μελωδία της νίκης.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
BULLDOG INTERACTIVE/ MIDAS INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 166MHz (προτείνεται Pentium 266MHz), 16MB RAM (προτείνονται 32MB), 3D επιταχυντής 2ης γενιάς τουλάχιστον, 165MB χώρο στο σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM (προτείνεται 32x), DirectX 7, Win95/98

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / **ΑΝΩΤΕΡΟ** / ΑΝΩΤΑΤΟ

Το Cueclub είναι ένα παιχνίδι μπιλιάρδου, μία δημιουργία της BullDog Interactive. Οπως καταλαβαίνετε, η κατασκευάστρια εταιρεία εντάσσεται στην κατηγορία των "παγκοσμίως αγνώστων", χωρίς αυτό να σημαίνει τίποτα το ιδιαίτερο όσον αφορά στην ποιότητα του τίτλου. Αλλωστε, όλες οι μεγάλες και γνωστές εταιρείες ήταν επίσης άγνωστες μέχρι να κάνουν την πρώτη μεγάλη εμπορική επιτυχία τους. Πού ξέρετε, μπορεί πίσω από αυτό το ενδιαφέρον όνομα και το πολύ πιο ενδιαφέρον εξώφυλλο να κρύβεται ένα "διαμάντι" - ίσως, βέβαια, και μία ασήμαντη παραγωγή. Πάντως, αν δεν διαβάσετε το review που ακολουθεί, δεν πρόκειται να μάθετε. Και μη γυρίσετε κατευθείαν στη βαθμολογία, κατεργάρηδες...

Τουρνουά στο 9μπαλο. Ο παράδεισος των... τυχερών (για να μην πω κάτι χειρότερο). Πριν να εγγραφείτε, συμβουλευτείτε τον προσωπικό σας αστρολόγο και φορέστε κανένα λαγοπόδαρο για καλό και για κακό.

ΑΡΧΙΖΩ ΜΕ ΠΑΡΑΠΟΝΑ

Ενα από τα μεγάλα προβλήματα των budget παραγωγών (δηλαδή, των παιχνιδιών που φτιάχνονται κατά κανόνα από μικρές εταιρείες, οι οποίες προσπαθούν να περιορίσουν όσο το δυνατόν το κόστος παραγωγής) είναι το περιορισμένο beta-testing και ο μη εκτεταμένος τελικός έλεγχος, που θα έπρεπε να γίνονται προκειμένου να εξασφαλιστεί η πλήρης συμβατότητα των παιχνιδιών με το σύνολο των υπολογιστών στους οποίους ενδεχομένως να εγκατασταθούν.

Στην περίπτωση του Cueclub δεν έχουμε να κάνουμε με ασυμβατότητα σε επίπεδο hardware, αλλά με αδυναμία στο software. Εξηγούμαι: Στους περισσότερους ελληνικούς υπολογιστές το παιχνίδι θα παρουσιάζει πρόβλημα εγκατάστασης. Θα βάζετε το CD, θα εκκινεί το autoplay, ώστε να γίνει η εγκατάσταση, και τα πάντα θα είναι γραμμένα στα γερμανικά! Θα κοιτάτε το manual, το κουτί και το εξώφυλλο (όλα γραμμένα στα αγγλικά) και θα αναρωτιέστε αν έχει γίνει κάποιο λάθος κατά τη συσκευασία και μπήκε λάθος CD στο κουτί.

Αν δεν είστε γνώστης της γερμανικής, ώστε να βρείτε ενδιαφέρουσα αυτή την απρόσμενη δυνατότητα για περαιτέρω εξάσκηση στη γλώσσα, κατά πάσα πιθανότητα θα εκνευριστείτε και ίσως να την πληρώσει ο υπεύθυνος του καταστήματος από το οποίο αγοράσατε τον τίτλο. Λύση, ωστόσο, στο πρόβλημα υπάρχει, μην ανησυχείτε. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πάτε στο Control Panel και να αλλάξετε τα Regional Settings στα αντίστοιχα της αγγλικής γλώσσας, να κάνετε την εγκατάσταση και να επαναφέρετε τις φυσιολογικές ρυθμίσεις.

ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το Cueclub μας επιτρέπει να παίξουμε τα εξής τρία παιχνίδια: 8μπαλο, 9μπαλο και snooker. Στο 8μπαλο έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε ανάμεσα σε δύο είδη κανόνων, τους αγγλικούς και τους αμερικανικούς (με αντίστοιχες αλλαγές στο τραπέζι και τις μπίλιες). Οπως καταλαβαίνετε, γαλλικό δεν μπορείτε να παίξετε (όλα τα τραπέζια του Cueclub έχουν τρύπες), οπότε οι λάτρεις του συγκεκριμένου είδους ας απευθυνθούν καλύτερα σε άλλους τίτλους που κυκλοφορούν στην αγορά. Εκτός από αυτά υπάρχουν κι άλλες παραλλαγές διαθέσιμες, όπως Mini-snooker (με δέκα κόκκινες, αντί για δεκαπέντε), Killer (για πολλούς παίκτες. Αν δεν βάλεις μπάλα,

συνεχίζει ο επόμενος) και Speedball (προσπαθείς να εξαφανίσεις τις μπάλες από το τραπέζι σε όσο το δυνατόν συντομότερο χρονικό διάστημα. Εννιά μπάλες στημένες για 9μπαλο, χωρίς όμως να ισχύουν οι κανόνες του). Μπορεί να μην προσφέρονται για σοβαρό gaming οι παραλλαγές αυτές, είναι όμως πολύ καλές λύσεις για να περνάς την ώρα σου, κάνοντας κάτι πιο διασκεδαστικό από το να χάνεις συνέχεια στο 8μπαλο!

ΠΡΟΟΠΤΙΚΗ

Υπάρχουν δύο τρόποι απεικόνισης του τραπεζιού σε ένα παιχνίδι μπιλιάρδου: είτε βλέπουμε τα πάντα υπό γωνία 90°, δηλαδή κάθετα ως προς το επίπεδο του τραπεζιού, είτε η απεικόνιση είναι τρισδιάστατη και εμείς ελέγχουμε τη στέκα και την κάμερα παράλληλα με το mouse. Ο τελευταίος τρόπος απεικόνισης εφαρμόζεται από τα Virtual Pool και τα συναφή, ενώ ο πρώτος είναι ο παλαιότερος, θυμίζει τα μπιλιάρδα που παίζαμε προ δεκαετίας στα ηλεκτρονικά (ελάτε τώρα, ξέρετε ποιο λέω, αυτό που όταν κερδίζατε γδυνόταν η αντίπαλος! Πονηρά αγοράκια...) και είναι αυτός που έχει ενσωματωθεί στο Cueclub.

Το ποιον από τους δύο τόπους απεικόνισης προτιμάτε είναι θέμα προσωπικού γούστου και τίποτε παραπάνω. Σίγουρα το πραγματικό 3D είναι πολύ πιο δύσκολο να υλοποιηθεί. Φαντάζομαι ότι η συγκεκριμένη επιλογή από πλευράς BullDog έγινε σε μία προσπάθεια περικοπής των εξόδων. Αλλωστε, δύσκολα θα συναγωνιζόταν το Virtual Pool, τον παντοκράτορα του 3D, στην τελευταία έκδοσή του. Από την άλλη, η 3D προοπτική κάνει τις βολές δυσκολότερες μεν, πολύ πιο ρεαλιστικές δε, ενώ η προοπτική του Cueclub επιτρέπει περισσότερο extreme βολές, οι οποίες υπό άλλες συνθήκες θα ήταν εξαιρετικά δύσκολο να επιτευχθούν από πλευράς όχι μόνο τεχνικής, αλλά και λειτουργίας των νόμων της φυσικής.

ΤΟ ΠΕΔΙΟ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ

Ξεκινώντας μία καινούρια παρτίδα παρουσιάζεται το τραπέζι του μπιλιάρδου, το οποίο καταλαμβάνει περίπου τα 5/6 της οθόνης, με μία μπάρα στο επάνω μέρος να προσφέρει όλες τις επιπλέον λειτουργίες: τα ονόματα των παικτών, τον παίκτη που έχει σειρά να παίξει και τις μπάλες που πρέπει να χτυπήσει. Δεξιότερα απεικονίζεται μία μπάλα με μία μαύρη τελεία στο κέντρο, που σας επιτρέπει να θέσετε τα επιθυμητά φάλτσα. Δίπλα υπάρχει μία μπάρα με δείκτες ανά διαστήματα για να επιλέγετε τη δύναμη της βολής σας. Τέλος, τέρμα δεξιά βρίσκεται μία σειρά από κουμπιά με ποικίλες λειτουργίες: έχετε τη δυνατότητα να βάλετε κιμωλία (απαραίτητο να γίνει τουλάχιστον μία φορά, αν σκοπεύετε να παίξετε με φάλτσα), να ξαναστήσετε τις μπάλες από την αρχή, να κάνετε replay της προηγούμενης μπαλιάς (με ποικίλες ταχύτητες: από 1/2 έως 1/8 της πραγματικής ροής του χρόνου), να σώσετε replays, να δείτε τον πίνακα προκριθέντων σε περίπτωση που παίζετε σε τουρνουά κ.ά.

Αφού παίξετε εσείς την μπαλιά και υποθετικά δεν βάλετε καμία μπάλα, έρχεται η σειρά του αντιπάλου. (Σώπα...!) Ο έλεγχος του mouse περνά αυτόματα στον υπολογιστή, ο οποίος κάνει τις ίδιες ακριβώς κινήσεις που θα έκανε ένας πραγματικός αντίπαλος, σχεδόν με



Συζητώντας σε Vchat... Εννοείται ότι ελληνικά δεν καταλαβαίνουν, οπότε μπορείτε άνετα να βγάλετε το άχτι σας, αν κάτι δεν πήγε καλά στην τελευταία παρτίδα!

τον ίδιο συγχρονισμό μάλιστα (τα κάνει όλα λίγο πιο γρήγορα... για ευνόητους λόγους!). Θα επιλέξει τη δύναμη της βολής, τα φάλτσα, θα βάλει κιμωλία, θα χρειαστεί λίγο χρόνο για να σημαδέψει σωστά... Μπορεί μέχρι και να τον δείτε να αλλάζει γνώμη ενδιάμεσα και να σημαδεύει τελικά διαφορετική μπάλα από εκείνη που αρχικά είχε προγραμματίσει!

Ολα αυτά δείχνουν την προσπάθεια που έχει καταβληθεί από τους προγραμματιστές να μας προσφέρουν μία κατά το δυνατόν ρεαλιστική και απολαυστική εμπειρία, δίνοντας την ψευδαίσθηση ότι έχουμε να κάνουμε με έναν πραγματικό αντίπαλο, αφού πάντα με αυτούς είναι που απολαμβάνουμε περισσότερο να παίζουμε (και ειδικά να τους κερδίζουμε!). Μέχρι και chat έχει συμπεριληφθεί για να μπορείτε να επικοινωνείτε με τον αντίπαλο καθώς εξελίσσεται η παρτίδα. Αν παίζετε καλά θα σας επιβραβεύει, αν "βαράτε στο γάμο του Καραγκιόζη", θα σας χλευάζει... Ναι, αν τον βρίσετε



Με ακραίες τιμές στα φάλτσα και τη γωνία της στέκας μπορείτε να επιτύχετε θεαματικές βολές. Παρατηρήστε την πορεία που πρόκειται να ακολουθήσει η λευκή (masse shot).



Παίζοντας Killer με επτά αντιπάλους του υπολογιστή. Συστήνεται για όσους μεταξύ δύο διαδοχικών βολών προτιμούν να ρίχνουν κι από έναν ύπνο...

θα φερθεί ανάλογα!

Πάντως, οφείλω να ομολογήσω ότι ο έλεγχος του mouse από τον υπολογιστή είναι εκνευριστικός από κάποιο σημείο και μετά. Θα έπρεπε να συμπεριλαμβάνεται επιλογή απενεργοποίησής του. Ειδικά όταν έχετε παίξει μία σημαντική μπαλιά πολύ άσχημα και καταριέστε το παιχνίδι, τον Νεύτωνα για τους νόμους του και τον εαυτό σας που έπαιξε τόσο ηλίθια και θέλετε να κάνετε ένα undo για να ξαναδοκιμάσετε, το γεγονός ότι το κομπιούτερ σάς στερεί ΚΑΙ τον έλεγχο του mouse μπορεί να σας οδηγήσει στα άκρα! Ο μόνος τρόπος να σας επιστραφεί ο έλεγχος είναι το δεξί κλικ, που αυτόματα καταστρέφει την παρτίδα - πιστέψτε με, έχω καταφύγει πολλές φορές σε αυτή τη λύση μέχρι στιγμής!



Από το tutorial του παιχνιδιού. Η Melina σχολιάζει τις μπαλιές-συνδυασμούς (μμμ...!)

VIRTUAL CHATROOMS

Το παιχνίδι περιλαμβάνει μία καινοτομία που ακούει στο όνομα virtual chatrooms και την οποία μπορείτε να φανταστείτε ως το αντίστοιχο των campaigns στα strategy games! Ουσιαστικά, αντί να μας προσφέρουν μία πληθώρα αντιπάλων, από τους οποίους μπορούμε να διαλέξουμε οποιονδήποτε και να παίξουμε μία παρτίδα, μας δίνουν έναν στόχο προς τον οποίο να κατατείνουμε. Διαβάστε πώς έχει το πράγμα...

Στο Cueclub υπάρχουν συνολικά οκτώ Vchats που θα αντιστοιχούσαν στην πραγματική ζωή σε οκτώ διαφορετικές λέσχες μπιλιάρδου. Στο καθένα από αυτά υπάρχει ένας ιδιοκτήτης (δίνει την κάρτα μέλους και αν τον νικήσεις μπορείς να προχωρήσεις στο επόμενο club), ένας πορτιέρης που ελέγχει ποιος μπαίνει και ποιος βγαίνει, παίκτες διαφορετικού φύλου, ποικίλων ηλικιών και με διαφορετική δεινότητα χειρισμού της στέκας. Μπαίνοντας σε αυτό είναι σαν να μπαίνεις σε ένα IRC channel του Internet. Υπάρχουν λίγες συζητήσεις, αρκετές προτάσεις για παιχνίδι, μερικές προσβολές ανάμεσα στους παίκτες ή χαιρετισμοί... Αν το θελήσετε, μπορείτε να πάρετε επιπλέον πληροφορίες για κάθε παίκτη (ως ένα ευρύτερο /whois): ποια είναι τα ανατομικά χαρακτηριστικά του, ποιες οι προτιμήσεις του στο μπιλιάρδο κ.λπ.

Για να επικοινωνήσετε γράφετε την πρότασή σας, επιλέγετε αυτόν στον οποίο θα σταλεί (μπορείτε και να μην επιλέξετε τίποτα για να σταλεί σε όλους) και κάνετε κλικ στο είδος της πρόταση που της αντιστοιχεί. Ετσι ο υπολογιστής θα αντιληφθεί τι κάνετε: Προσβάλλετε τον άλλο; Τον χαιρετάτε; Του προτείνετε να παίξετε παιχνίδι ή απλώς του μιλάτε; Ενας κανόνας που προσδίδει περισσότερο ρεαλισμό είναι εκείνος που προβλέπει ότι οι γυναίκες προτιμάνε να συζητάνε και να παίζουν περισσότερο με άντρες και αντιστρόφως. Επίσης, αν δεν έχετε καλή φήμη, δεν πρόκειται να καταφέρετε να παίξετε με τους καλούς παίκτες της λέσχης.

Η προσωπική μου άποψη για την τελική εντύπωση που αφήνουν τα chatrooms είναι μάλλον αρνητική. Μολονότι οι κατασκευαστές έχουν κάνει αρκετές προσπάθειες ώστε να πλησιάσουν την πραγματική εμπειρία, ύστερα από λίγο τα βαριέστε, ειδικά αν θέλετε να παίξετε μπιλιάρδο εκείνη ακριβώς την ώρα, χωρίς να χρονοτριβήσετε με τα προκαταρκτικά. (Τς τς, καλά, δεν σας έχουν μάθει ότι όσο περισσότερο χρόνο αναλώσετε στα προκαταρκτικά τόσο περισσότερο θα απολαύσετε το... κυρίως πιάτο;) Εξίσου εκνευριστικό είναι να ανοίγεις το παιχνίδι για να παίξεις μπιλιάρδο, να προσπαθείς να μπεις σε chat-room και να σου λένε ότι όλα είναι γεμάτα! Συχνά, λοιπόν, ειδικά στην αρχή, θα καταλήγετε περισσότερο στο tournament παρά στα chat-rooms. Μπορεί, βέβαια, η δική σας άποψη να είναι διαφορετική και, τελικά, να απολαμβάνετε το όλο σκηνικό. Για εμένα, όμως, η γενική εντύπωση ήταν μερικώς αρνητική και οφείλω να το καταθέσω. Παρ' όλα αυτά, ως ιδέα και προσπάθεια είναι αξιέπαινη...

ΦΗΜΗ & ΥΣΤΕΡΟΦΗΜΙΑ

Ακόμη ένα στοιχείο που χρήζει ιδιαίτερης μνείας είναι η φήμη κάθε παίκτη, η οποία μετριέται σε αστέρια και παίρνει τιμές από 0 έως 5 (αστέρια). Τα αφεντικά των chatrooms έχουν πάντα 5 αστέρια, ενώ οι υπόλοιποι παίκτες κυμαίνονται τυχαία από 0 έως 4, χωρίς να αποκλείεται μερικές φορές να έχουν επίσης 5 αστέρια. Γενικός κανόνας είναι ότι τα ματς στο 99% των περιπτώσεων γίνονται μεταξύ ίσων σε φήμη αντιπάλων. Σε τέτοιες περιπτώσεις ο νικητής κερδίζει ένα αστέρι (εκτός αν έχει συμφωνηθεί εκ των προτέρων κάτι άλλο) και ο νικημένος χάνει ένα. Αν παίξουν δύο άτομα διαφορετικής "δυναμικότητας" και νικήσει ο ισχυρότερος, αυτός δεν πρόκειται να λάβει bonus στη φήμη, γι' αυτό και δεν

ΟΙ ΟΙΚΟΔΕΣΠΟΤΕΣ ΤΟΥ CUECLUB



Melina: Ο ορισμός της γλυκιάς αμαρτίας! Τι April Ryan και Lara Croft μου λέτε...



Alex: Αυτόν έχουμε για υποδοχή στα γραφεία για τις αναγνώστριές μας! Προσωρινή λύση, μέχρι να κλείσουμε συμφωνία με το Ρουβά... Προς το παρόν, αντί για Σάκη, οι αναγνώστριές μας ας αρκεστούν να φωνάζουν Αλεκ-σάκη!



Charlie: Κλασικό country-girl στυλ. Ευχαριστώ, δεν θα πάρω!



Ηλία, δεν μας τα είχες πει αυτά! Σ' έχουνε κι εσένα μέσα στο παιχνίδι;



Ο αγαπητός μας αρχισυντάκτης, έτοιμος για τη νυχτερινή του έξοδο...



Ο προσωπικός βοηθός του αρχισυντάκτη για τις δύσκολες ώρες. Στο αριστερό χέρι του διακρίνονται τα εργαλεία της δουλειάς.

υπάρχει λόγος να γίνονται τέτοια ματς.

Ενας τρόπος να αυξήσετε τη φήμη σας είναι να βγείτε πρώτος σε ένα τουρνουά (bonus 3 αστέρια!), γι' αυτό καλά θα κάνετε να "περνάτε" συχνά και από εκεί. Επίσης, αν έχετε μία ατυχία (ή περισσότερες απανωτές), μην ανησυχείτε: Μπορείτε μέχρι και 10 διαφορετικούς παίκτες να έχετε υπό την κατοχή σας για να μπαίνετε στο Cueclub. Μία καλή τακτική είναι, αν κερδίσετε σε κάποιο τουρνουά, να κάνετε quit με αυτό το χαρακτήρα και να τον κρατήσετε για αργότερα, οπότε θα έχετε βελτιωθεί. Είναι κρίμα να χάσετε τα τρία αστέρια που σας δόθηκαν επειδή ακόμη δεν έχετε εξοικειωθεί με το παιχνίδι. Παίξτε με άλλον χαρακτήρα μέχρι να μάθετε τα κόλπα του παιχνιδιού και, μόλις νιώσετε έτοιμοι να συναγωνιστείτε με τα μεγαθήρια, επιλέξτε τον προνομιούχο από πλευράς reputation χαρακτήρα. Με 5 αστέρια έχετε τη δυνατότητα να παίξετε με το αφεντικό του Club. Αν το νικήσετε, αποκτάτε πρόσβαση στο επόμενο επίπεδο-club.

ΝΟΜΟΙ ΤΗΣ ΦΥΣΙΚΗΣ

Οπως και σε όλους τους άλλους τομείς, έτσι και σε αυτόν το παιχνίδι προσπαθεί να αγγίξει τα όρια του ρεαλισμού. Ωστόσο, δεν τα καταφέρνει όχι λόγω αμέλειας των προγραμματιστών, αλλά διότι το μοντέλο που επέλεξαν δεν προσφέρεται για πλήρως ρεαλιστική εξομοίωση των νόμων της φυσικής. Πολύ απλά, διότι δεν υπάρχει τρίτη διάσταση! Ο,τι και να κάνετε, οι μπάλες δεν πρόκειται με τίποτα να σταματήσουν να αγγίζουν την τσόχα (εκτός πια αν τις βάλετε στις τρύπες). Οσο δυνατά και να χτυπήσετε, όσα φάλτσα και να βάλετε, όσο περίεργα και να χτυπήσετε τις μπάλες, καμία δεν πρόκειται να ανασηκωθεί στο ελάχιστο.

Το παραπάνω δημιουργεί σοβαρά προβλήματα. Το 9μπαλο καταντά κάπως ενοχλητικό, διότι, αν ο παίκτης δεν έχει άμεσο τρόπο να βάλει μπάλα, σημαδεύει στην τύχη με όλη του τη δύναμη και... όποιον πάρει ο Χάρος! Τρεις στις τέσσερις φορές θα μπει μπάλα! Το μέγιστο της δύναμης που μπορεί να εφαρμοστεί επάνω στη λευκή μπάλα αντιστοιχεί σε πράγματι μεγάλο αριθμό, τον οποίο αμφιβάλλω αν στην πραγματική ζωή περισσότεροι από δέκα παίκτες ανά τον κόσμο μπορούν να τον επιτύχουν. Ακόμη δε και να τον επιτύγχαναν, οι μισές μπάλες θα εκτοξεύονταν στα ουράνια!

Ισως, αν ήθελαν να διορθώσουν το εν λόγω πρόβλημα, θα μπορούσαν να απαγορεύσουν ορισμένους συνδυασμούς φάλτσων με δύναμη υποδεικνύοντας στον παίκτη ότι μία τέτοια βολή θα εκτόπιζε τις μπάλες πέραν των ορίων του τραπεζιού! Οχι ότι αυτό θα ήταν λύση, αλλά πάντως καλύτερη από το τίποτα...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ ωραία φτιαγμένα, ειδικά καθετί στατικό. Τα background, τα εφέ που θυμίζουν ντίσκο, οι καπνοί, τα στροβοσκοπικά φώτα (προσοχή για κρίσεις επιληψίας!) και ιδιαίτερα τα αφεντικά (αχ, αυτή η Melina!), όλα δίνουν την αίσθηση ότι έχει γίνει ποιοτική δουλειά. Μέσα στο παιχνίδι όλα είναι εξίσου ικανοποιητικά, εκτός ίσως από μία μικρή θολούρα στο περίγραμμα κάθε μπάλας όταν αυτές κινούνται με μικρή ταχύτητα. Το τελευταίο, όμως, ούτε που πρόκειται να το αντιληφθείτε...

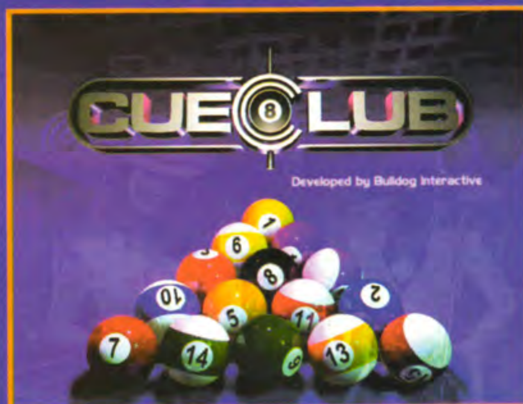
Ο ήχος είναι εξίσου καλός με τα γραφικά, δεν σταματάει στιγμή (εκτός αν είναι δική σας επιλογή) και πάντα προσπαθεί να σας βάλει στο κλίμα. Ολα τα μουσικά κομμάτια είναι -το λιγότερο- ενδιαφέροντα και δένουν σωστά με το "ύφος" της εκάστοτε λέσχης. Βέβαια, όπως πάντα, μετά από ένα σεβαστό χρονικό διάστημα θα τα συνηθίσετε και δεν θα σας κάνουν αίσθηση. Ωστόσο, έτσι δεν γίνεται πάντα σε ανάλογες περιπτώσεις; Ποιος δεν έχει βαρεθεί το σχολιασμό του Motson (ή του Σωτηρακόπουλου;) στο FIFA;

ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Αξίζει να αναφέρουμε ότι, για να σας βάλει για τα καλά στις ιδιαιτερότητές του, το παιχνίδι προσφέρει ένα tutorial, το οποίο αναπτύσσει επαρκώς κάθε θέμα, αλλά δυστυχώς περιορίζεται μόνο στα λόγια. Αξιόλογη προσθήκη θα ήταν η δυνατότητα για interactivity, όπως επίσης ορισμένες επιδείξεις τεχνικών του μπιλιάρδου. (Μήπως άκουσα το όνομα Virtual Pool;)

Ακόμη, όσοι από εσάς είστε πολύ δυνατοί στο είδος σας και επιθυμείτε να επιδειχθείτε ευρύτερα, μπορείτε τους καλύτερους χρόνους σας να τους δημοσιεύσετε στο site της Bulldog και να τους βλέπουν όλοι οι υπόλοιποι παίκτες. Κάτι τέτοιο μπορεί να συμβεί αν νικήσετε στο Speedball με χρόνο κάτω των 90'' ή κάνετε ένα break στο snooker με παραπάνω από 20 συνεχόμενες επιτυχημένες βολές (ναι... τώρα).

Τέλος, υπάρχουν ορισμένα bonuses αναφορικά με τα αξεσουάρ του μπιλιάρδου, τα οποία μπορείτε να αποκτήσετε



αν κάνετε πραγματικότητα εξίσου σημαντικά επιτεύγματα. Αν, λοιπόν, κάνετε στο Speedball χρόνο 40'' ή νικήσετε επτά CPU αντιπάλους σε ένα παιχνίδι Killer ή βάλετε 50 συνεχόμενες μπάλες στο snooker (μήπως να παίζουμε και με κλειστά τα μάτια;), θα ανταμειφθείτε με νέες στέκες και νέα σετ από μπάλες! Μέχρι τότε, όμως, ψάξτε και για κανένα cheat στο Internet, διότι μόνο έτσι βλέπω να τα καταφέρνουμε... :)

ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ

Είναι γεγονός ότι ένα σημαντικό μέρος του άρθρου αναλώθηκε στην καταγραφή των αρνητικών στοιχείων του Cueclub. Αυτό ίσως δημιούργησε την εντύπωση ότι το παιχνίδι δεν είναι καλό και ότι οι υποψήφιοι αγοραστές πρέπει να το αποφύγουν. Κάτι τέτοιο, όμως, δεν ισχύει. Ολες οι παρατηρήσεις έγιναν με σημείο αναφοράς ένα υποθετικά τέλειο παιχνίδι μπιλιάρδου, κάτι όμως καθαρά ιδεατό. Το ότι έχει μειονεκτήματα το Cueclub είναι σίγουρο. Δεν υπάρχει παιχνίδι χωρίς τέτοια. Αυτά, όμως, δεν το εμποδίζουν να μας προσφέρει μία απολαυστική εμπειρία. Εξάλλου, ακριβώς αυτό επιζητούν να πετύχουν οι προγραμματιστές: να μας διασκεδάσουν. Και να είστε σίγουροι πως επιτυγχάνεται σε ικανοποιητικό βαθμό. Μπορεί να μην είναι ένα παιχνίδι που θα καταλήξει στο Hall of Fame, αλλά σίγουρα θα σας προσφέρει μπόλικες ώρες απόλαυσης, είτε είστε μόνος είτε με παρέα.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	78
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	65

77



Αν αγαπάτε το μπιλιάρδο, σίγουρα θα περάσετε πολλές ώρες μαζί του. Μέχρι να βγει το επόμενο Virtual Pool...

HINTS & TIPS

Μπήκαμε για τα καλά στο φθινόπωρο, γεγονός που σημαίνει ότι αρχίζουν τα κρύα, οι βροχές, τα φύλλα των δέντρων πέφτουν κι εμείς κλεινόμαστε στα σπίτια μας. Με λίγες λέξεις, έρχεται πάλι η ώρα των PCs. Με πολύ ιδρώτα, ξανά στη δεκαπενθήμερη μορφή, ξετρυπώνουμε -όπως πάντα- όλα τα νέα cheats που κυκλοφορούν. Με χαρά, πάντως, βλέπω ότι η συμμετοχή των αναγνωστών γίνεται πιο ενεργητική. Ετσι, για το πρώτο δεκαπενθήμερο του Οκτώβρη σας επιφυλάσσουμε cheats για 11 παιχνίδια (καλό σκορ). Θα τα ξαναπούμε σε δεκαπέντε μερούλες...

του Πέτρου Παπαθανασίου

DIABLO 2

Το παιχνίδι της χρονιάς, σύμφωνα με την ECTS 2000, όπου επιβεβαιώθηκε η κυριαρχία του στο κοινό των οπαδών των action/RPGs.



Ενα παιχνίδι που σχολιάστηκε ποικιλοτρόπως, και διθυραμβικά και απαξιωτικά. Το σίγουρο είναι ότι, ανεξαρτήτως της έλειψης πρωτοτυπίας σε σχέση με το Diablo 1 ή των παρωχημένων γραφικών και των bugs που παρουσιάστηκαν, το σενάριο παρέμεινε εξαιρετικά εθιστικό, με αποτέλεσμα όχι μόνο να διατηρήσει τους παλιούς φίλους του, αλλά και να αποκτήσει καινούριους.

Σίγουρα έχετε διαβάσει εδώ κι εκεί διάφορα cheats και οδηγίες. Εμείς απευθυνόμαστε στους γνώστες του file editing, δίνοντας οδηγίες για το πώς θα αποκτήσουν 65.000 gold.

Ξεκινήστε το παιχνίδι και αποκτήστε συγκεκριμένο αριθμό χρημάτων, για παράδειγμα 1.000 gold. Σώστε τη θέση σας και βγείτε από το παιχνίδι. Το σωσμένο αρχείο βρίσκεται στο save folder του directory του παιχνιδιού και έχει τον τύπο: <όνομα_χαρακτήρα>.d2s. Ανοίξτε το με κάποιον HEX editor και ψάξτε τα strings που αντιστοιχούν στη δεκαεξαδική μορφή του αριθμού των χρημάτων που έχει ο χαρακτήρας. Στο παράδειγμα 1.000 gold, δηλαδή τη δεκαεξαδική μορφή 03E8.



Μετατρέψτε όλες αυτές τις τιμές σε FFFF και σώστε το αρχείο. Τώρα, ξαναφορτώστε το παιχνίδι και συνεχίστε το σωσμένο σημείο με το χαρακτήρα σας να έχει πλέον στην κατοχή του 65.000 gold!

Υπενθυμίζουμε ότι πρέπει απαραιτήτως να κρατάτε backup των αρχείων του παιχνιδιού που τροποποιείτε, για να μη βρεθείτε προ απροόπτων.

BLAIR WITCH: RUSTIN PARR (DEMO)

Η βασισμένη στην ανέλπιστη κινηματογραφική επιτυχία "Blair Witch Project" τριλογία παιχνιδιών, πρόκειται να κυκλοφορήσει το πρώτο μέρος (Rustin Parr) μέχρι το



τέλος του μήνα. Εμείς βρήκαμε ήδη κάποια cheats για την demo έκδοση, που όμως δεν είναι σίγουρο αν θα λειτουργούν και στην ολοκληρωμένη.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε <F10> και εισάγετε:

- **godgames:** Για να μπείτε σε god mode.
- **moreammo:** Για να αποκτήσετε επιπλέον πυρομαχικά.
- **goldmode:** Για προβολή "κρυφού" μηνύματος.

CARMAGEDDON TDR2000

Τι το 'θελαν το "TDR2000", για ένα κατά βάση add-on [παρά τη νέα (;) μηχανή γραφικών] του Carmageddon 2; Καλύτερα θα ήταν να το ονόμαζαν "Carmageddon 2,5" ή "Carmageddon 2 και κάτι". Τέλος πάντων, ας αφήσουμε τις κακίες κατά μέρος και να δώσουμε μερικά κολπάκια για τον εν λόγω τίτλο.



Πατήστε το "~" κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και πληκτρολογήστε τα παρακάτω:

- **hereComesTrouble:** Για να μπείτε σε cheat mode.
- **openLevelsGuv:** Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλα τα levels.
- **cash:** Κάθε φορά που θα εισάγετε αυτόν τον κωδικό, θα αποκτάτε επιπλέον $10.000.
- **invincible:** Για το -κλασικό πλέον- god mode.
- **ai on ή ai off:** Για ενεργοποίηση ή απενεργοποίηση της AI των αντιπάλων.
- **setCar (όνομα αυτοκινήτου):** Για να αποκτήσετε το αυτοκίνητο της επιλογής σας.
- **makeai (όνομα αυτοκινήτου):** Για να δημιουργήσετε έναν αντίπαλο με αυτοκίνητο της επιλογής σας.
- **WasteAll:** Για να καταστρέψετε όλα τα αυτοκίνητα.
- **lastlap:** Ξεκινάτε την πίστα, έχοντας ολοκληρώσει όλους τους γύρους, εκτός του τελευταίου.
- **lastcheckpoint:** Για να απομείνει μόνο το τελευταίο checkpoint πριν από τον τερματισμό.



- **damage_multiplier X:** Για να αυξήσετε το damage που προκαλείτε σε X (X=αριθμός).

➤ Επιπλέον bonuses

Μπορείτε να επέμβετε σε αρχείο του παιχνιδιού για να αυξήσετε τα

bonuses που σας προσφέρονται για τα διάφορα ακατανόμαστα που κάνετε στις πίστες. Βρείτε το αρχείο "carma.pak" που βρίσκεται στο folder "assets". Ανοίξτε το με κάποιον text editor και πηγαίνετε στην παράγραφο με τον τίτλο "ENDDIFFICULTY", βρείτε τις μεταβλητές Ped_Credits, Checkpoint_ Credits κ.λπ. και προσθέστε μερικά μηδενικά στα νούμερα που αντιστοιχούν. Προσοχή, όμως, για να ενεργοποιηθούν και στο παιχνίδι οι μετατροπές που κάνατε, θα πρέπει να σβήσετε τη γραμμή "APO_ TRADE_OFFENSIVE". Δεν χρειάζεται, νομίζω, να επαναλάβω για πολλοστή φορά ότι προτού



τροποποιήσετε οποιοδήποτε αρχείο, κρατάτε πάντα backup (μόλις το ξαναείπα!).

➤ Ξεφορτωθείτε το χρονικό όριο

Για να απενεργοποιήσετε το time limmit, ανοίξτε το αρχείο "options.txt" που βρίσκεται στον κατάλογο "assets", βρείτε το string "USE_TIMER" και αλλάξτε την τιμή του από 1 σε 0.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Σας παιδεύει ο μικρός και συμπαθητικός κροκόδειλος αυτού του όχι και τόσο καλού παιχνιδιού;





Οχι πια, γιατί σας έχουμε το password που ενεργοποιεί όλα τα μυστικά και σας δίνει τη δυνατότητα πρόσβασης στο τελευταίο επίπεδο του Secret 5th Island. Το password είναι: LLLLDRRLLDRDLUR.

Πλέον, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορείτε να πληκτρολογήσετε και τα ακόλουθα cheats:

- **ARGOLIVE:** Για να μπείτε σε God mode.
- **ARGOSKIP:** Για να αποκτήσετε πρόσβαση στον Level manager.

FALCON 4.0

Ο κορυφαίος εξομοιωτής σύγχρονων μαχητικών αεροσκαφών έχασε πριν από λίγο καιρό το θρόνο από το Jane's F/A-18. Ωστόσο, διατηρεί το φανατικό κοινό του. Ας δούμε μία μέθοδο πολύ χρήσιμη σε αυτούς που βρίσκουν ανυπέρβλητα εμπόδια στο δρόμο προς τα μετάλλια και τις προαγωγές.



Πηγαίνετε στα setting και ορίστε τα ακόλουθα:
Flight Model: Realistic
Avioninics: Simplified
Weapons: Exagerated
Autopilot: Steerpoint
Refuel: Realistic
Padlocking: Realistic

Πηγαίνετε στο campaign και καθορίστε την αποστολή και τον οπλισμό σας. Οταν βρίσκεστε πια στον αεροδιάδρομο, πιέστε τα

CHEAT ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Ο τακτικός αναγνώστης της στήλης, Κωνσταντίνος Κολλιόπουλος, έστειλε κωδικούς και οδηγίες όχι για ένα, αλλά για δύο παιχνίδια (για την ακρίβεια έχει στείλει και για το Submarine Titans, αλλά δημοσιεύθηκαν ήδη κωδικοί στο προηγούμενο τεύχος). Ετσι, παιδιά, με δύναμη, πάντα τέτοιες συμμετοχές!

ROLLCAGE: STAGE 2

Βάλτε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς στην bonus awards screen για να ενεργοποιήσετε τα cheats. Αν γράψατε σωστά τον κωδικό, θα ακούσετε έναν χαρακτηριστικό ήχο.



Ολες οι campaigns: mynameisneo
Ολα τα mode εκτός από το soccer mode: wreckedonspeed



Ολες οι πίστες: warpspeedmrsulu
Ολα τα οχήματα: metropolis
Mirror mode: inversion

DINO CRISIS

Μερικά hints για ενα παιχνίδι των δημιουργών του Resident Evil.

Για εναλλακτικές στολές:

- Τελειώστε το παιχνίδι για να ξεκλειδώσετε τις Army and Battle στολές για τη Regina.



- Τελειώστε το παιχνίδι για δεύτερη φορά για να ξεκλειδώσετε την Ancient (caveman) στολή.

Βομβιδοβόλο:

- Τελειώστε το παιχνίδι τρεις (!) φορές. Το βομβιδοβόλο με άπειρο οπλισμό θα είναι διαθέσιμο όταν ξεκινήσετε το επόμενο παιχνίδι.

Επιχείρηση Wipe Out mode:
Τελειώστε το παιχνίδι σε λιγότερο από 5 ώρες.

- Παραθυρόφυλλα:

Επειδή οι δεινόσαυροι δεν μπορούν να περάσουν μέσα από ένα παραθυρόφυλλο, κλείνετέ τα κάθε φορά που περνάτε μέσα από αυτά. Ετσι, όταν οι δεινόσαυροι βρίσκονται σε εκείνη την περιοχή, δεν θα μπορούν να σας επιτεθούν (φυσικά, αν δεν είστε στην ίδια μεριά με τον δεινόσαυρο).

- Εξοικονομήστε πυρομαχικά:

Υπάρχουν μερικές περιοχές που θα περάσετε μόνο μία ή δυο φορές από αυτές σε όλο το παιχνίδι. Ετσι, δεν είναι σημαντικό να σκοτώσετε τους δεινόσαυρους εκεί. Χρησιμοποιήστε πάνω τους το πιο αδύναμο αναισθητικό. Με αυτόν τον τρόπο, θα γλιτώσετε πυρομαχικά που θα σας φανούν αρκετά χρήσιμα αργότερα στο παιχνίδι.



HINTS & TIPS



<CTRL> και <Z> και μετά πάλι <Z>. Η διαδικασία αυτή θέλει προσοχή. Αν πετύχει, θα ακούσετε ένα κλικ, αν αποτύχει, θα έχετε απλώς εκτοξεύσει μία φωτοβολίδα, οπότε επαναλάβετε. Ενεργοποιήστε τα labels και... είστε πλέον αόρατοι στους εχθρούς. Οταν επιστρέψετε στη βάση σας, μην ξεχάσετε πριν από την ολοκλήρωση της αποστολής να ξαναπατήσετε <CTRL> <Z> και <Z>.

THE SIMS: LIVIN' LARGE

Η Maxis "ξαναζέσταινε" την πετυχημένη συνταγή του The Sims, μέχρι να κάνει το επόμενο βήμα της συγχώνευσής του με το Sim City (ναι, ξέρω, ουαου!). Επειδή πολλοί



από εσάς που είχατε την πρώτη έκδοση, θα διαπιστώσετε ότι στο Livin' Large δεν λειτουργεί το klapausius cheat, σας λέμε ότι αντικαταστάθηκε με το rosebud.

Δηλαδή, πιέστε <CTRL>, <SHIFT> και <C> για να ανοίξει η κονσόλα διαλόγου και εισαγάγετε εκεί τη λέξη "rosebud" για 1.000 simoleons. Ισχύει φυσικά ότι για κάθε ";!" που θα πληκτρολογήσετε στη συνέχεια, αποκτάτε 1.000 επιπλέον. Ετσι, αν θέλετε, για παράδειγμα 7.000 simoleons, πληκτρολογήστε ";!;!;!;!;!;!". Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να αποκτήσετε μέχρι 60.000 simoleons... μονοκοπανιά.

STAR TREK: STARFLEET COMMAND

Παραθέτουμε οδηγίες που θα διευκολύνουν τη ζωή των trekkies φίλων της στήλης που ασχολούνται με αυτό τον τίτλο της Interplay.

• Αποκτήστε 4.000 prestige points

Κατά τη διάρκεια που παίζετε κάποια αποστολή (δεν έχει σημασία ποια), επιχειρήστε ένα alpha strike στην Aft right shield, αλλά μην την καταστρέψετε εντελώς. Επειτα ρίξτε μία photon στη front left shield. Στη συνέχεια πατήστε τα πλήκτρα <CTRL> και <F4> και θα αποκτήσετε τους 4.000 πόντους στο prestige. Προσοχή μόνο να μην καταστραφεί η Aft right shield, γιατί το κόλπο δεν θα πιάσει.

• Τροποποίηση των στατιστικών των διαστημοπλοίων

Ολα τα δεδομένα για τα διαστημόπλοια (όπλα, ασπίδες, μηχανές κ.λπ.) βρίσκονται αποθηκευμένα στο αρχείο "sfbspc13.txt" που είναι αποθηκευμένο στο folder "assets\specs", και μπορείτε να το ανοίξετε για τροποποίηση με το Excel. Οι βασικότερες δυνατότητες που έχετε είναι οι εξής:

- Αύξηση της cloaking ability
- Τροποποίηση της απόδοσης των μηχανών
- Προσθήκη σε shuttles και fighters
- Προσθήκη/τροποποίηση οπλισμού
- Τροποποίηση ασπίδων

Μερικές οδηγίες για τη μορφοποίηση των στατιστικών:



- Τα ποσά της ενέργειας των κινητήρων βρίσκονται στις μεταβλητές R_L_Warp, C_Warp, Impulse, Apr και Battery. Αυξήστε τον αριθμό έως το 150, αν και καλό θα είναι να μην ξεπερνά το 120.
- Οι μεταβλητές για τις ασπίδες των σκαφών της Federation μπορούν να φτάσουν στην τιμή 2.000. Οχι όμως και για τα σκάφη των Klingon. Οι μεταβλητές είναι οι Shield 1, Shield 2_6, Shield 3_5, Shield 4 και Shield Total. Προσοχή, η τιμή στο Shield Total πρέπει να ισούται με (shield 1) + [(shield2_6)



x 2] + [(shield3_5) x 2] + (shield4).
- Τα όπλα μπορούν να αλλαχθούν σε οποιοδήποτε άλλο όπλο, που ανήκει στο ίδιο group. Επίσης, μπορεί να τροποποιηθεί ο συνολικός αριθμός τους έως την τιμή 4 (για τα missiles ο αριθμός αυτός είναι μεγαλύτερος). Δεν μπορούν όμως να προστεθούν νέα groups. Τέλος, μπορείτε να αλλάξετε την παράμετρο της γωνίας βολής (arc) και καλύτερα να την αφήσετε στην τιμή "ALL".
- Τη δυνατότητα για cloaking είναι πολύ εύκολο να την αποκτήσουν όλα τα διαστημόπλοια. Απλώς βρείτε το string "Cloak num" και ορίστε την τιμή της ενέργειας που απαιτείται για να λειτουργήσει το cloaking.
- Η κίνηση των διαστημοπλοίων ορίζεται από τις παραμέτρους turn mode και move cost. Η καλύτερη τιμή για το turn mode είναι AA, γεγονός που θα σας δώσει το πλέον ευέλικτο σκάφος. Οσο για το move cost, όσο μικρότερο τόσο καλύτερα, διότι δηλώνει την απαιτούμενη ενέργεια για να κινηθεί το διαστημόπλοιο (βέλτιστη τιμή το .25).

• Prestige Cheat

Ξεκινήστε κάποια campaign. Αν έχετε επιλέξει τη federation late era, θα ξεκινήσετε με μία φρεγάτα κλάσης "F-FF". Κάνετε Save στο παιχνίδι και βγείτε στα Windows. Ανοίξτε το αρχείο "sfbspc13.txt", για το οποίο γράψαμε και ανωτέρω, χρησιμοποιώντας το Excel. Ψάξτε για το string "BPV". Στο κελί F-FF/BRV τοποθετήστε μία τιμή από 1.000 και άνω. Σώστε και επιστρέψτε στην αποθηκευμένη campaign του παιχνιδιού. Τώρα πια, αν πάτε στο μενού Shipyard, θα ανακαλύψετε ότι η πώληση του διαστημοπλοίου σας είναι ιδιαίτερα προσοδοφόρα. Κάνετε, λοιπόν, trade για να αυξήσετε θεαματικά το prestige σας. Η προαναφερόμενη μέθοδος μπορεί να επαναληφθεί για οποιοδήποτε διαστημόπλοιο, οποιασδήποτε εποχής και φυλής, αρκεί να θυμάστε τον τύπο του προτού ανοίξετε το αρχείο "sfbspc13.txt".

SUDDEN STRIKE

Η πιο αναμενόμενη μεταφορά του σκηνικού του Β' Παγκοσμίου Πολέμου στους υπολογιστές, υπό μορφή real time strategy και μάλιστα εκ Γερμανίας. Τα cheats που ακολουθούν ισχύουν σίγουρα για τη γερμανική έκδοση και πιθανότατα και για τις υπόλοιπες.

Πατήστε <ENTER> κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και πληκτρολογήστε τους κωδικούς που ακολουθούν:

- ****superman:** Οσο και να χτυπούν οι εχθροί τις μονάδες σας, αυτές δεν θα καταλαβαίνουν τίποτα.
- ****starcraft:** Βομβαρδιστικό 99 αστέρων!
- ****nofog:** Εμφάνιση όλου του





χάρτη της αποστολής.

- ****staticfog:** Απόκρυψη του χάρτη της αποστολής.

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

Δείτε πώς ο Καφούρος ολοκλήρωσε το review του παιχνιδιού. Η πολύτιμη βοήθεια των cheaters στα χέρια της επιστήμης. Πλάκα κάνω, ο Καφούρος άλλωστε οδηγεί μηχανές Suzuki από τα 3 του χρόνια.

- **Γρήγορη μηχανή**

Στο folder "bikes\bike1" υπάρχει ένα αρχείο με το όνομα



"physics.csv". Ανοίξτε το με κάποιον text editor και βρείτε τη φράση "nEngineMaxRevs, 1180, 15". Μετατρέψτε το σε "nEngineMaxRevs,1680,15" για να κάνετε τη Suzuki σας να φτάνει τα 400 χλμ./ώρα!

- **Στρίβοντας 180 μοίρες**

Πλησιάστε πολύ κοντά από δεξιά κάποιον αντίπαλο. Στρίψτε απότομα το τιμόνι προς το μέρος του αντιπάλου και θα στρίψετε επί τόπου, χωρίς να χάσετε την ισορροπία σας.

PC

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 10 ΤΕΥΧΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
688(I) HUNTER-KILLER	120
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	128
ALIEN NATIONS	122
ALIENS vs PREDATOR	124, 125
ARMY MEN: AIR TACTICS	126
BALDUR'S GATE	128
BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	124
BANG! GUNSHIP ELITE	127
BEETLE CRAZY CUP	123
BUSINESS TYCOON	125
CODENAME EAGLE	121
DAGGERFALL	124
DAIKATANA	124
DEMOLITION RACER	123
DEUS EX	126, 128
DIE HARD TRILOGY 2	121
DISCIPLES: SACRED LANDS	120
DOGS OF WAR	126
EARTH 2150	123
EARTHWORM JIM 3D	121
EMERGENCY - FIGHTERS FOR LIFE	121
EMPIRE OF THE ANTS	127
EXPENDABLE	121
F22 LIGHTNING 3	122
FIFA 2000	124
FINAL FANTASY VIII	125
FLYING HEROES	126
FORMULA ONE 2000	127
GANGSTERS	120
GORKY 17	120
GROUND CONTROL	126
HALF-LIFE: COUNTERSTRIKE	128
HARD TRUCK 2	125
HEAVY GEAR II	123
HEAVY METAL F.A.K.K. 2	128
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: THE SHADOW OF DEATH	127
HOMEWORLD	123
HUNT FOR THE RED BARON (DEMO)	124
HYPE, THE TIME QUEST	120
ICEWIND DALE	126
IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES	124
KA52 TEAM ALLIGATOR	128
KINGPIN	120
KISS PSYCHO CIRCUS	127
LUCKY LUKE	123
MADDEN NFL2001	128
MAJESTY	122

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION	127
MAYDAY	125
MDK 2	126
MESSIAH	121, 122
METAL FATIGUE	127
MIDTOWN MADNESS	125
MIGHT & MAGIC VII	123
MOTO RACER 2	123
MOTOCROSS MADNESS 2	126
NBA INSIDE DRIVE 2000	121
NEED FOR SPEED 5: PORSCHE 2000	123, 125
ODT: ESCAPE OR DIE TRYING	121
OUTCAST	123
PANZER GENERAL IIID ASSAULT	120
PLANESCAPE: TORMENT	121, 128
PRINCE OF PERSIA 3D	125
RAYMAN 2	120
RISK 2	124
ROLLERCOASTER TYCOON	127
SHOGUN: TOTAL WAR	126
SINISTAR UNLEASHED	120
SOLDIER OF FORTUNE	121
SOUTH PARK RALLY	122
SPACE EMPIRES 4	127
SPEED BUSTERS	122
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE (DEMO)	127
STAR TREK: ARMADA	122, 123
STAR WARS: DROID WORKS	125
STAR WARS: FORCE COMMANDER	122
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	125
STARLANCER	123
SUBMARINE TITANS	128
SUPERBIKE 2000	124
SUPREME SNOWBOARDING	120
TACHYON: THE FRINGE	124
THANDOR	126
THIEF 2: THE METAL AGE	121
TOM CLANSY'S SSN	121
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	122
TRICK STYLE	122
VAMPIRE: THE MASQUERADE	126
VIETNAM: BLACK OPS	127
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	120
WARLORDS: BATTLECRY	126
WARZONE 2100	122
WET ATTACK	124
WILD METAL COUNTRY	125

COMMAND LINE

Επειδή πολλά cheats απαιτούν την έναρξη του παιχνιδιού με τη χρήση της command line, σας δίνουμε την περιγραφή της διαδικασίας φορτώματος ενός προγράμματος με χρήση γραπτής εντολής και εισαγωγή παραμέτρων στην εντολή αυτή.

- Από το desktop των Windows πατήστε "Start" κι επιλέξτε "Run...".
- Από το παράθυρο "Run" σας δίνεται η δυνατότητα να τρέξετε οποιοδήποτε εκτελέσιμο πρόγραμμα (.bat, .exe) με χρήση γραπτής εντολής (command). Η διαδικασία είναι γνώριμη σε εκείνους που έχουν χρησιμοποιήσει το DOS στο παρελθόν. Για να οδηγηθείτε στο folder που είναι αποθηκευμένο το εκτελέσιμο πρόγραμμα πατήστε το πλήκτρο "Browse...".
- Από το παράθυρο "Browse" επιλέξτε διαδοχικά τα folders έως ότου να φτάσετε σε εκείνο που περιέχει το εκτελέσιμο πρόγραμμα. Προσέξτε ότι στο παράθυρο των περιεχομένων κάθε φακέλου, πλην των εικονιδίων των folders εμφανίζονται και τα εικονίδια των εκτελέσιμων προγραμμάτων. Βρείτε το εκτελέσιμο πρόγραμμα και κάνετε διπλό κλικ στο εικονίδιό του...
- Επιστρέφετε στο παράθυρο "Run", όπου πλέον στο πλαίσιο της command line φαίνεται η εντολή κλήσης του εκτελέσιμου αρχείου. Για να προσθέσετε την παράμετρο που θέλετε, κάνετε κλικ αμέσως μετά το κλείσιμο των εισαγωγικών, πληκτρολογήστε την παράμετρο, πιέστε "OK" και απλώς περιμένετε να ολοκληρωθεί το φόρτωμα...

CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00

Το Championship Manager, εκτός από ένα άκρως εθιστικό παιχνίδι, είναι συνάμα μία μεγάλη πρόκληση για όλους εμάς τους απανταχού "προπονητές". Οι δυσκολίες στο δρόμο για την επιτυχία δεν λείπουν, πλην όμως δεν είναι αξεπέραστες. Τι θα λέγατε, λοιπόν, για μία μικρή βοήθεια και μερικές χρήσιμες συμβουλές για αυτό το πολύ καλό manager game; Αν η απάντησή σας είναι καταφατική, δεν έχετε παρά να διαβάσετε το άρθρο που ακολουθεί.

του Ζε-Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Στο ξεκίνημα της... καριέρας σας καλείστε να επιλέξετε την ομάδα που θα κουμαντάρετε, αν και τα κριτήρια επιλογής είναι αμφιλεγόμενα. Ορισμένοι θεωρούν ότι είναι ευκολότερο να ξεκινήσουν με μία μεγάλη ομάδα, δεδομένου ότι και καλούς παίκτες διαθέτει και πολλά χρήματα. Ομως, οι μεγάλες ομάδες έχουν και μεγάλους στόχους, τους οποίους εάν δεν εκπληρώσετε δεν πρόκειται να παραμείνετε για πολύ στη θέση του προπονητή (κλασικό παράδειγμα ένας εξάδελφός μου, ο οποίος είναι πράγματι ο "μαιτρ" των απολύσεων). Από την άλλη, με μία μικρή ομάδα δεν είναι και τόσο εύκολα τα πράγματα. Αρα, αν το καλοσκεφτεί κανείς, η λύση είναι κάπου στη μέση: μία καλή ομάδα, η οποία απέχει εδώ και κάποια χρόνια από την κατάκτηση κάποιου τίτλου. Σε αυτή την περίπτωση η πίεση προς το πρόσωπό σας θα είναι σαφώς μικρότερη από ό,τι θα ήταν αν επιλέγατε την πρώτη περίπτωση. Οχι ότι και εδώ δεν θα σας διώξουν μετά από ορισμένο διάστημα αν δεν τα πάτε καλά. Απλώς, το διάστημα αυτό θα είναι κατά πολύ μακρύτερο. Χαρακτηριστικά παραδείγματα τέτοιων ομάδων είναι οι Leeds United, Liverpool, Chelsea από την Αγγλία, AS Roma και Fiorentina από την Ιταλία, Deportivo La Corunia (κάτι μου θυμίζει), Valencia (ωχ, αυτό κι αν μου θυμίζει) από την Ισπανία, ενώ είναι βέβαιο ότι αν ψάξετε λιγάκι θα βρείτε κι άλλες. Οι γαλλικές ομάδες, πάλι, διαθέτουν καλούς παίκτες, υπομονετικά συμβούλια, αλλά λίγα χρήματα. Πάντως, η επιλογή της ομάδας είναι καθαρά δική σας υπόθεση.



Στο ξεκίνημα της περιόδου σάς ανακοινώνονται οι "στόχοι" σας.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ

Για να κάνετε σωστά τη δουλειά σας πρέπει να επιλέξετε το κατάλληλο "team" που θα σας πλαισιώσει. Αναφέρομαι, φυσικά, στο βοηθό προπονητή, τους επιμέρους προπονητές, τους scouts (ανιχνευτές ταλέντων) και τους φυσικοθεραπευτές. Ξεκινήστε από το βοηθό προπονητή, καθώς είναι το δεξί σας χέρι. Θα πρέπει να διαθέτει υψηλά στατιστικά στους εξής τομείς: Man Management, Coaching Outfield Players, Tactical Knowledge και Motivation. Επίσης, ελέγξτε το σύστημα και το στυλ παιξίματος που προτιμά, τα οποία καλό θα είναι να συμπίπτουν με τα δικά σας. Ρίξτε μια ματιά στα ονόματα των Jurgen Klinssman, Tommy Svensson και Lars Lagerbock κατά το ξεκίνημα του παιχνιδιού. Είναι και οι τρεις ελεύθεροι (χωρίς ομάδα) και... ωραίοι!

Ακολουθούν οι coaches. Εδώ πρέπει να προσέξετε πιο συγκεκριμένα σημεία. Αρχικά, χρειάζεστε έναν προπονητή για τους τερματοφύλακές σας. Φροντίστε το Coaching Goalkeepers του να είναι 18 άνω. Καλό θα είναι, μάλιστα, ο υποψήφιος να ήταν τερματοφύλακας στα... νιάτα του. Αφού τελειώσετε μαζί του, πρέπει να βρείτε τους υπόλοιπους τέσσερις (συνολικά μπορείτε να έχετε πέντε coaches). Προσέξτε εκτός από τα στατιστικά τους τούς τομείς εξειδίκευσης του καθενός: άλλος είναι fitness-based, άλλος technique-based, άλλος skill-based και άλλος general-based. Καλό θα είναι να βρείτε έναν από κάθε κατηγορία, ώστε να αναθέσετε στον καθένα συγκεκριμένο τομέα εκγύμνασης, μέσα από την επιλογή Coaches στο training της ομάδας σας. Φροντίστε να αναθέσετε σε κάθε coach μέχρι τρεις δουλειές και μην τους παραφορτώνετε, ειδάλλως δεν θα τα βγάλουν πέρα.

Εν συνεχεία περνάμε στους scouts, οι οποίοι είναι υπεύθυνοι για την ανεύρεση ταλέντων, οπότε θα πρέπει να έχουν τουλάχιστον... 19 στα στοιχεία Judging Player Potentional και Working with Youngsters - αν και συχνά τα αποτελέσματα των ερευνών τους είναι κομματάκι... διφορούμενα. Στο CD του περιοδικού υπάρχει μεταξύ άλλων ένα χρήσιμο πρόγραμμα, το "CmWiz". Με αυτό μπορείτε να βρείτε εύκολα και γρήγορα όλα τα μελλοντικά αστέρια του παιχνιδιού.

Για το τέλος άφησα τους φυσικοθεραπευτές, οι οποίοι αρκεί να έχουν υψηλό βαθμό σε ένα και μόνο χαρακτηριστικό τους (μη ρωτήσετε ποιο, είναι προφανές, νομίζω). Πρέπει να γνωρίζετε πως μπορείτε να έχετε μέχρι και τρεις φυσικοθεραπευτές στην ομάδα σας, καθώς ο αριθμός αυτός εγγυάται την ταχύτερη αποθεραπεία τυχόν τραυματιών.

ΠΡΟΠΟΝΗΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Ωρα να φτιάξετε το πρόγραμμα. Μέσα από την προπόνηση οι παίκτες αναπτύσσουν τις επιμέρους ικανότητές τους. Από την άλλη, βέβαια, αν δεν φτιάξετε ένα σωστό πρόγραμμα, είναι πιθανό να έχετε αντίθετα αποτελέσματα. Για τους

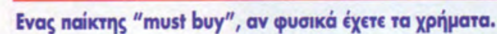
λόγους αυτούς πρέπει να δώσετε βάση στους επιμέρους τομείς προπόνησης, οι οποίοι περιλαμβάνουν τις εξής "εντολές": Fitness (φυσική κατάσταση), Tactics, Shooting, Skills, Goalkeeping, New position και New side. Οι τελευταίες δύο χρησιμεύουν μόνο όταν θέλετε να αλλάξετε θέση και πλευρά σε έναν παίκτη. Ανάλογο της θέσης στην οποία αγωνίζονται πρέπει να είναι το πρόγραμμα που θα φτιάξετε. Προτείνω μερικά προγράμματα, τα οποία βλέπετε στο σχετικό πλαίσιο. Πάντως, καλό θα είναι τους νεαρούς παίκτες να τους βάλετε στη Β' ομάδα, αφού αυτός είναι ένας καλός τρόπος να πάρουν ορισμένα παιχνίδια στα πόδια τους. Βλέπετε, η προπόνηση μόνο δεν αρκεί για την εξέλιξη ενός παίκτη. Αν, πάλι, θέλετε, δώστε τους ως δανεικούς σε άλλη ομάδα, ώστε να αποκτήσουν περισσότερες εμπειρίες και να επιστρέψουν σε εσάς πιο έτοιμοι.

Hint: Αν θέλετε, μπορείτε να αναλάβετε (ως νέος παίκτης, εννοείται) μία μικρότερη ομάδα και να στέλνετε εκεί ως δανεικούς αυτούς που θέλετε. Μάλιστα, θα είναι ακόμα καλύτερα αν η ομάδα αυτή ανήκει στην ίδια περιοχή με τη δική σας.

ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Μία επίσκεψη σε κάποιο forum του παιχνιδιού αρκεί για να διαπιστώσετε πως επικρατεί μία μικρή σύγχυση σχετικά με τον τομέα αυτό. Οι δύο βασικές απορίες είναι αν υπάρχει σύστημα που να εξασφαλίζει συνεχώς νίκες και αν πρέπει να προσαρμόζουμε τους παίκτες στο σύστημα ή το σύστημα σε αυτούς. Ακριβής απάντηση δεν μπορεί να δοθεί σε καμία από τις δύο ερωτήσεις, καθώς υπάρχουν αρκετοί παράγοντες που επηρεάζουν την πορεία σας στο παιχνίδι.

Ας ξεκινήσω με το δεύτερο ερώτημα, το οποίο δίνει απάντηση και στο πρώτο. Κατά τη γνώμη μου, είναι προτιμότερο να παίρνει κάποιος τους παίκτες που θεωρεί κατάλληλους για το σύστημα που επιθυμεί να παίξει. Ομως, πολλές φορές -λόγω της AI του υπολογιστή- πρέπει να μετατρέψετε το σύστημά σας, αφού οι αντίπαλοί σας θα το μάθουν και θα σας αντιμετωπίζουν πιο εύκολα. Οπότε, η πρώτη απάντηση αυτομάτως αναιρείται. Θα υποστήριζα πως το πιο σωστό είναι να έχετε στην ομάδα σας 25-26 παίκτες, οι οποίοι θα καλύπτουν σχεδόν κάθε δυνατή θέση μέσα στο γήπεδο. Αν ψάξετε λίγο, θα βρείτε πολλούς ικανούς να παίζουν σε πολλές θέσεις, οι οποίοι θα σας δώσουν περισσότερες λύσεις. Οσον αφορά στο σύστημα που θα επιλέξετε, είναι καθαρά δική σας επιλογή, στην οποία όμως θα πρέπει να λάβετε υπόψη την ποιότητα των παικτών που διαθέτετε. Από τη μεριά μου,



Ενας παίκτης "must buy", αν φυσικά έχετε τα χρήματα.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Ιδού μερικές τακτικές, οι οποίες θα σας οδηγήσουν στην επιτυχία. Εμένα, πάντως, με βοήθησαν πολύ και πιστεύω πως το ίδιο θα συμβεί και με εσάς.





Τζιοβάνι, Τζιοβάνι, για πάντα στο λιμάνι!

έχω να σας προτείνω μερικά συστήματα, τα οποία και βλέπετε στο σχετικό πλαίσιο. Οι team instructions που προτείνω για όλες τις τακτικές είναι οι ακόλουθες:

- **Passing:** Short
- **Tackling:** Normal
- **Pressing:** Yes
- **Offside Trap:** Yes
- **Counter Attack:** No
- **Men Behind Ball:** No

Φυσικά, αν θέλετε να αλλάξετε κάτι, δεν σας εμποδίζει κανείς. Ενα άλλο σημείο που χρήζει προσοχής είναι οι ειδικοί ρόλοι/οδηγίες που μπορούν να πάρουν οι παίκτες, καθώς και ο τρόπος άμυνάς σας (zonal ή man-to-man). Αν θέλετε να παίξετε άμυνα ζώνης, πρέπει οι αμυντικοί σας να έχουν υψηλό βαθμό στα Positioning (τοποθετήσεις), Anticipation (αντίληψη) και Acceleration (επιτάχυνση). Αν έχουν μεγάλο βαθμό στο Man-to-man, μπορείτε να βάλετε κάποιους να μαρκάρουν συγκεκριμένους αντιπάλους. Πάντως, να ξέρετε πως ο τελευταίος τρόπος άμυνας θα αφήσει αρκετές φορές ακάλυπτη την άμυνά σας. Από εκεί και πέρα, έχετε τη δυνατότητα να δώσετε ιδιαίτερες οδηγίες σε έναν παίκτη σας κάνοντας δεξί κλικ επάνω του. Μπορείτε να του πείτε να προωθείται, προς τα πού να πασάρει, να κρατάει την μπάλα, να κάνει διεισδύσεις ή ακόμα να παίξει σε έναν ελεύθερο ρόλο. Καλό θα ήταν να δώσετε ελεύθερο ρόλο στον AM σας (ο παίκτης που παίζει πίσω από τους δύο επιθετικούς) ή, αν παίζετε με μόνο έναν επιθετικό (απαράδεκτη τακτική, κατά τη γνώμη μου, την οποία δυστυχώς έχουν οικειοποιηθεί κάποιοι Ελληνες προπονητές μεγάλων ομάδων) αναθέστε του τον ίδιο ρόλο. Βέβαια, η ανάθεση ρόλων ανάλογα με τις ικανότητες κάθε παίκτη οφείλει να είναι ανάλογη των δυνατοτήτων του. Στο review του παιχνιδιού είχα δημοσιεύσει έναν πίνακα στον οποίο εξηγούσα τι σημαίνουν οι ικανότητες αυτές. Επειδή, όμως, κάποιοι από εσάς ενδέχεται να μην έχουν αυτό το τεύχος, τις αναδημοσιεύω.

Ολοκληρώνοντας το κεφάλαιο "Τακτικές", μία τελευταία συμβουλή: Κατά τη διάρκεια ενός αγώνα πρέπει να ρίχνετε μια ματιά στις κινήσεις του αντιπάλου σας. Συχνά ο ηλεκτρονικός αντίπαλός μας αλλάζει το σύστημά του στην προσπάθειά του να σας κερδίσει. Συνεπώς, προσοχή όταν στη μετάδοση αναφέρεται ότι ο αντίπαλος αλλάζει τακτική ή, ακόμα, ότι γίνεται αλλαγή παίκτη ή παικτών. Οι αλλαγές αυτές συχνά πυκνά συνεπάγονται αλλαγή του αγωνιστικού συστήματος.

ΠΑΙΚΤΕΣ - ΜΕΤΑΓΡΑΦΕΣ

Ενα ενδιαφέρον και σημαντικό σημείο του παιχνιδιού. Προτού ξεκινήσετε να ψάχνετε για παίκτες, ξεκαθαρίστε τις ανάγκες της ομάδας σας - κάνετε, δηλαδή, ένα ξεκαθάρισμα του έμψυχου δυναμικού σας. Αν έχετε την οικονομική δυνατότητα, διώξτε τους παίκτες που δεν θέλετε (πληρώνοντας, βέβαια, το σχετικό αντίτιμο) - είναι αμφίβολο αν θα ενδιαφερθεί κάποια ομάδα γι' αυτούς. Εν συνεχεία, τους νέους και ελπιδοφόρους παίκτες σας μπορείτε να τους μεταφέρετε στην αναπληρωματική ομάδα σας. Πάντως, να ξέρετε πως κάθε ομάδα μπορεί να έχει στο δυναμικό της συνολικά (πρώτη και δεύτερη ομάδα) πενήντα παίκτες - δεν είναι και λίγοι. Κατόπιν, ξεκινάτε την αναζήτηση. Μπορείτε να επιλέξετε τα χαρακτηριστικά που θέλετε να έχουν οι παίκτες σας, καθώς και την εθνικότητά τους ή τη γλώσσα που μιλάνε (δείτε στη συνέχεια). Οπωσδήποτε να έχετε ενεργοποιημένη την επιλογή "Interested", η οποία σας δείχνει ποιοι παίκτες ενδιαφέρονται να ενταχθούν στην ομάδα σας. Από εκεί και πέρα είναι θέμα επιλογών και φυσικά... χρημάτων.

Καλό θα είναι να μη "φορτώσετε" την ομάδα σας με δεκάδες ξένους παίκτες. Και όταν γράφω "ξέ-

ΟΙ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ

- **Acceleration:** Η επιτάχυνση του παίκτη από ακίνητη θέση.
- **Aggression:** Η επιθετικότητά του.
- **Agility:** Η ευκινησία του.
- **Anticipation:** Η ικανότητά του να προβλέπει τις φάσεις.
- **Balance:** Η ικανότητά του να παραμένει όρθιος σε διεκδικήσεις.
- **Creativity:** Η ικανότητά του να δημιουργεί φάσεις.
- **Crossing:** Η ικανότητά του στις σέντρες.
- **Decisions:** Η ευχέρειά του να λαμβάνει σημαντικές αποφάσεις κατά τη διάρκεια ενός αγώνα.
- **Determination:** Η αποφασιστικότητα με την οποία "μπαίνει" στις φάσεις.
- **Dribbling:** Το πόσο καλά ντριπλάρει.
- **Finishing:** Η ικανότητα ολοκλήρωσης μίας φάσης (δηλαδή, η ικανότητα να στείλει την μπάλα στα δίχτυα).
- **Flair:** Το φυσικό ταλέντο ενός παίκτη.
- **Handling:** Η σταθερότητα στα χέρια (για τερματοφύλακες).
- **Heading:** Η ικανότητα στις κεφαλιές.
- **Influence:** Ο βαθμός επιρροής ενός παίκτη στους συμπαίκτες του. (Επιλέξτε για αρχηγό της ομάδας σας έναν παίκτη με υψηλό βαθμό στον τομέα αυτό.)
- **Jumping:** Η αλτικότητα του παίκτη.
- **Long Shots:** Η ικανότητά του να σκοράρει από μακρινές αποστάσεις.
- **Marking:** Η ικανότητα μαρκαρίσματος του αντιπάλου.
- **Off the Ball:** Η κίνηση χωρίς την μπάλα.
- **Pace:** Η τελική ταχύτητα που μπορεί να "πιάσει" ένας παίκτης.
- **Passing:** Η ικανότητά του στις πάσες.
- **Positioning:** Πόσο καλές τοποθετήσεις (θέσεις) παίρνει στο γήπεδο.
- **Reflexes:** Τα αντανακλαστικά του (για τερματοφύλακες).
- **Set Pieces:** Η ικανότητα στην εκτέλεση στημένων φάσεων.
- **Stamina:** Η φυσική αντοχή του.
- **Strength:** Η φυσική δύναμή του.
- **Tackling:** Η ικανότητά του στα τάκλιν.
- **Teamwork:** Το πόσο ομαδικός είναι.
- **Technique:** Η τεχνική κατάρτισή του.
- **Work Rate:** Η δουλειά που μπορεί να κάνει κατά τη διάρκεια ενός αγώνα.
- **Preferred Foot:** Το "καλό" του πόδι.



Εδώ βλέπετε γενικές πληροφορίες για την ομάδα που θέλετε.

νους" δεν αναφέρομαι μόνο στους μη κοινοτικούς. Θα πρέπει να διαθέτετε και αρκετούς ντόπιους, αφού αυτό είναι καλό για την ομοιογένεια της ομάδας σας, αλλά και για την αντιμετώπισή σας από τους φιλάθλους, το διοικητικό συμβούλιο κ.λπ. Εξάλλου, αλλιώς πονάει π.χ. ο Ιταλός μία ομάδα της χώρας του και αλλιώς ένας ξένος.

Πολλές φορές ένας ξένος παίκτης μπορεί να αντιμετωπίσει πρόβλημα προσαρμογής, με αποτέλεσμα να μην αποδίδει καλά. Αυτό συμβαίνει συνήθως όταν δεν γνωρίζει τη γλώσσα της χώρας στην οποία μεταβαίνει. Οπότε, καλό θα ήταν να πάρετε και μερικούς άλλους παίκτες ή προσωπικό, οι οποίοι είτε να είναι συμπατριώτες του είτε να μιλάνε και τις δύο γλώσσες (του παίκτη και της χώρας στην οποία αυτός βρίσκεται). Αν, μάλιστα, καταφέρετε να βρείτε έναν συμπατριώτη του που να μιλά και τη γλώσσα της χώρας, τότε θα έχετε πετύχει τον ιδανικό συνδυασμό. Βέβαια, ρόλο στην προσαρμογή ενός παίκτη παίζει και το Adaptability (προσαρμοστικότητα) του, μία αόρατη ιδιότητα την οποία όμως μπορείτε να ελέγξετε με τη χρήση ενός editor.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ασφαλώς, ο δρόμος προς την επιτυχία στο Championship Manager δεν είναι στρωμένος με ροδοπέταλα. Ελπίζω το κείμενο να σας βοηθήσει να φτάσετε πιο γρήγορα σε αυτή. Αν και σύντομα θα κυκλοφορήσει το νέο CM, είναι σίγουρο πως οι βασικές αρχές του θα είναι οι ίδιες. Άλλωστε, δεν θα πρόκειται για ένα εξ ολοκλήρου νέο παιχνίδι, αλλά για ένα update. Οπότε, έχετε εύκαιρο καλού κακού και αυτόν τον οδηγό. PC

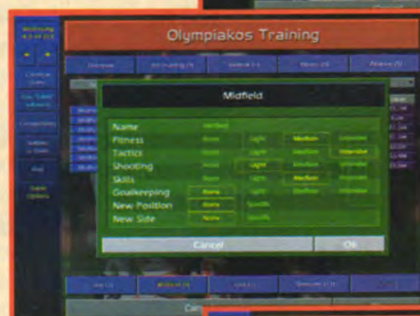
ΜΕΡΙΚΑ ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΑ ΠΡΟΠΟΝΗΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ



Πρόγραμμα για τους τερματοφύλακές σας.



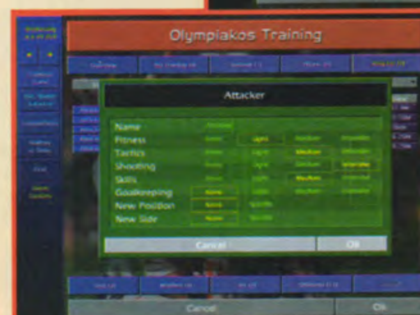
Για τους αμυντικούς σας.



Για τους μέσους σας.



Για τους επιθετικούς σας.



Το πρόγραμμα αυτό είναι καλό για τους νεαρούς παίκτες σας.

ΤΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΟ CD

Στο CD του "PC Master" και στο directory /extras/Cm9900 θα βρείτε ορισμένα ενδιαφέροντα πραγματάκια για το αγαπημένο σας παιχνίδι. Θα βρείτε, καταρχήν, ένα update που αλλάζει το πορτογαλικό πρωτάθλημα και στη θέση του βάζει το ελληνικό. Πρόκειται για μία αρκετά καλή δουλειά που, όμως, χρειάζεται αρκετές βελτιώσεις. Τις βελτιώσεις αυτές μπορείτε να κάνετε μέσω του σχετικού editor που υπάρχει στα utils. Πέραν του editor υπάρχουν κι άλλα χρήσιμα εργαλεία. Τέλος, θα βρείτε τέσσερις shortlists που ετοίμασα, οι οποίες περιλαμβάνουν τους καλύτερους -κατά τη γνώμη μου- παίκτες για όλες τις θέσεις. Παίκτες κάθε ηλικίας και για κάθε... βαλάντιο.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Θέλω να τονίσω σε όσους ενδιαφέρονται ότι μπορούν να μου στέλνουν μηνύματα για τη στήλη στη διεύθυνση andreas@compulink.gr Η διεύθυνση shodan@otenet.gr έχει καταργηθεί.

ULTIMA 9 ASCENSION

Σας είχα υποσχεθεί στο προηγούμενο τεύχος ότι θα δημοσιεύσω ένα σχεδιάγραμμα με τη σειρά με την οποία πρέπει να γυρίσουν οι στρόφιγγες στο δεύτερο μέρος του Hythloth Dungeon. Επειδή δεν είχα το χρόνο να ετοιμάσω το σχετικό διάγραμμα, δυστυχώς, θα πρέπει να περιμένετε ως το επόμενο τεύχος. Το δεύτερο αυτό μέρος του Dungeon μοιάζει πολύ δύσκολο, αλλά είναι εξαιρετικά ενδιαφέρον. Μέχρι στιγμής έχω κάνει διάφορα, αλλά χωρίς να πολυκαταλαβαίνω ακόμη τι ακριβώς γίνεται! Πιστεύω να βρω το χρόνο να το προχωρήσω.

Ο ΓΕΛΑΔΑΡΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ γράφει τα εξής:

"Στο τεύχος 126 είχες δημοσιεύσει τη λύση του Hythloth Dungeon. Αναφέρεις ότι υπάρχει ένα δωμάτιο γεμάτο με pillars. Εγώ βρήκα ένα scroll που λέει σε ποια pillars πρέπει να πηδήξεις για να φτάσεις στο pedestral. Δεν θυμάμαι ακριβώς πού το βρίσκεις, καθώς δεν βρίσκω το ανάλογο save. Επισυνάπτω όμως μία εικόνα με το scroll. Το γράμμα G αντιπροσωπεύει το μέρος με τις στρόφιγγες και το pedestral, το D1 το τελευταίο pillar που θα ανέβει άμα ακολουθήσεις τη σωστή σειρά."

Την εικόνα τη δημοσιεύω στις σελίδες αυτές, στο κάτω δε μέρος της γράφει τη διαδρομή που πρέπει να ακολουθήσεις. Πάντως, λίγο που έψαξα, τέτοιο scroll δεν βρήκα. Κάπου θα μου έχει ξεφύγει, φαίνεται, και δεν έχω πια το χρόνο να ξαναπαίξω διεξοδικά το συγκεκριμένο dungeon.

Ο ΚΛΩΝΑΡΗΣ ΔΙΟΝΥΣΙΟΣ γράφει τα εξής:

"...Τελικώς, δεν είστε ο μόνος που συνάντησε το αντιπαθέστατο 'Too many nearby items — unrecoverable error, exiting!' στο Ultima IX. Στα στιγμιότυπα που επισυνάπτονται εμφανίζεται το μήνυμα λάθους (picture1.jpg) και το αίτιο: μεγάλος αριθμός αντικειμένων (picture2.jpg). Πιθανότατα δεν έχει καμία σχέση με τη διαμόρφωση και τις συσκευές υλικού του Η/Υ. Πάντως η δική μου σύνθεση είναι Intel Pentium III στα 450MHz, 3D Blaster Banshee PCI, 128MB RAM, Soyo SY-6VBA M/B. Ευτυχώς, είχα σώσει σε μία προηγούμενη θέση, αρκετά μακριά από το σημείο όπου ήταν συγκεντρωμένα τα αντικείμενα (Avatar's Room). Πιθανώς, προκειμένου να αποφύγει κάποιος το συγκεκριμένο σφάλμα του προγράμματος, θα πρέπει:

1. Να μη συγκεντρώνει μεγάλο αριθμό αντικειμένων σε μικρό χώρο.

2. Αν συμβαίνει το ως άνω, να μη σώζει το παιχνίδι κοντά στην περιοχή που είναι συγκεντρωμένα τα αντικείμενα. Επίσης, δεδομένου ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι ιδιαιτέρως μνημοβόρο, πειραματιζόμενος με τις ρυθμίσεις μνήμης των Windows, κατέληξα στα εξής:

2α. Δημιουργήστε Swap File σταθερού μεγέθους (min=max), τουλάχιστον 300MB.

2β. Χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα Cacheman (http://www.outertech.com), έκανα τις εξής ρυθμίσεις (στο σύστημα με την προαναφερθείσα σύσταση): Minimal Disk Cache: 32.768, Maximal Disk Cache: 32.768, Chunk Size: 256, Name Cache: 2.048, Directory Cache: 643. Κάθε περίπου μία με δύο ώρες παιχνιδιού επανεκκινήστε το παιχνίδι ή ακόμη καλύτερα τα Windows (λόγω του λεγόμενου memory leak του λειτουργικού της Microsoft). (Επισυνάπτω επίσης το αρχείο διαμόρφωσης options.ini με τροποποιημένες ρυθμίσεις για μεγαλύτερη απόδοση σε Direct3D.) Με τις ως άνω ρυθμίσεις η απόδοση του παιχνιδιού σε Direct3D αυξήθηκε κατακόρυφα, σε Glide είναι σαφώς ταχύτερο (δυστυχώς, για λόγους που δεν έχω καταφέρει να διευκρινίσω, τα νεότερα παιχνίδια σε Glide API κρεμάνε μετά από ποικίλα χρονικά διαστήματα στο σύστημά μου, ενώ η κάρτα γραφικών σε μητρικές με το ολοκληρωμένο υποστήριξης TX δεν εμφανίζει αυτό το πρόβλημα). Πολύ καλό εγχειρίδιο "αποσφαλμάτωσης" βρίσκεται στην παρακάτω διεύθυνση:

http://www.bluesnews.com/faqs/u9faq.shtml

Ελπίζω με τα παραπάνω να βοήθησα σε κάτι όλους όσοι έχουν ασχοληθεί με αυτό το αριστουργηματικό κατά τα άλλα παιχνίδι."

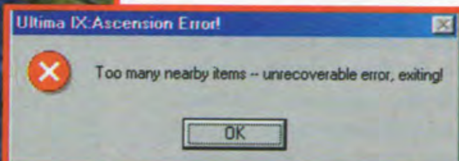
Από την πλευρά μου, δεν έχω τίποτα να προσθέσω. Οι σχετικές φωτογραφίες δημοσιεύονται στις σελίδες αυτές. Το αρχείο "options.ini" που έστειλε ο φίλος, θα προσπαθήσω να μπει στο επόμενο CD του περιοδικού.

Ο ΒΑΡΚΟΥΛΗΣ ΣΠΥΡΟΣ (b_pipis@hotmail.com) ρωτά:

"Πώς μπορώ να ανοίξω το μπαούλο στη Skara Brae, το οποίο πε-

Η φωτογραφία που έστειλε ο Γελαδάρης Παναγιώτης σχετικά με τις pillars στο Hythloth Dungeon και πώς να τις περάσεις.





Οι φωτογραφίες που έστειλε ο Κλωνάρης Διονύσιος, οι οποίες δείχνουν το πρόβλημα με τα "πολλά αντικείμενα".

ριέχει τα Blackrock helmet και Blackrock gloves, ενώ παίζω ως Tinker και όχι ως Ranger; Σας παρακαλώ, απαντήστε μου, διότι έψαξα παντού να βρω το τεύχος που αναφέρατε τη λύση (συγκεκριμένα το τεύχος 121 της 1/5/2000) και δεν μπόρεσα να το βρω πουθενά."

Μπορείς να ανοίξεις το μπαούλο κανονικά μόνο ως Ranger. Μπορείς, όμως, να εκμεταλλευτείς ένα bug του παιχνιδιού και να τα πάρεις χωρίς να το ανοίξεις! Μετακίνησε τον κέρσορα του ποντικιού επάνω στο μπαούλο μέχρι να εντοπίσεις κάποιο από αυτά τα δύο αντικείμενα. Τότε ακριβώς κάνε κλικ για να το πάρεις, σαν να ήταν ανοικτό το μπαούλο! Ετσι, θα πάρεις και τα δύο αντικείμενα που θέλεις.

Τέλος, ο ΓΕΡΟΝΤΗΣ ΚΩΣΤΑΣ, γνωστότερος ως BlackCoatMan, μου έστειλε μία σειρά από εντυπωσιακές φωτογραφίες που τράβηξε, συνοδευόμενες από αντίστοιχες παρατηρήσεις, ενώ έχει βάλει το cheat mode που κάνει τον ήρωα να πετά. Οι φωτογραφίες με τις παρατηρήσεις του θα δημοσιευτούν στο επόμενο τεύχος.

ICEWIND DALE

Ενας αναγνώστης του περιοδικού, με το userID Captain Blood, άφησε στο forum του "PC Master" ένα μήνυμα σχετικά με το review του "Icewind Dale". Σε αυτό επισημαίνει ότι κακώς αναφέρω ότι το Dark Sun είναι βασισμένο σε Forgotten Realm κόσμο, αφού βασίζεται σε ξεχωριστό campaing setting. Εχει απόλυτο δίκιο, και ζητώ συγγνώμη απ' όλους τους αναγνώστες και από τον ίδιο προσωπικά.

Από κει και πέρα, όμως, οι χαρακτηρισμοί που κάνει είναι επιεικώς απαράδεκτοι. Αλλά φαίνεται ότι είναι της μόδας, υπό την έννοια ότι όποιος αφήνει μήνυμα στο σχετικό forum φροντίζει να "δείχνει" και την προσωπική του κουλτούρα με διάφορους χαρακτηρισμούς. Δυστυχώς, ελάχιστοι είναι αυτοί που τα μηνύματά τους είναι σε "κόσμια" επίπεδα, χωρίς να προσβάλλουν το συνομιλητή τους, όπως έχουν υποχρέωση όταν κάνουν μία δημόσια αντιπαράθεση και υποτίθεται ότι τους ενδιαφέρει η γνώμη των άλλων και όχι μόνο η δική τους.

Επίσης ο αναγνώστης, "κατακεραυνώνοντάς με", γράφει για το σχόλιο που έκανα σχετικά με το "πόσο γρήγορα ή όχι" γίνονται τα spells. Αναφέρει λοιπόν ότι: "... τα spells στα AD&D έχουν casting time (δηλαδή πόσο γρήγορα εκτελούνται). Τα healing spells έχουν σχετικά μεγάλο casting time (π.χ. Cure light wounds έχει casting time 5), οπότε δικαιολογημένα οι προγραμματιστές τα έκαναν να εκτελούνται πιο αργά (και ωραία εφέ δηλαδή να μην είχαν, πάλι αργά θα έπρεπε να φαίνονται τα αποτελέσματά τους) ..." Συνεχίζει, προτείνοντας να γράφουν για τα CRPGs που έχουν σχέση με τα επιτραπέζια RPGs άλλοι συντάκτες, και τελειώνει σχολιάζοντας άλλο ένα απόσπασμα του review μου, στο οποίο έγραφα "... Και κάτι τελευταίο: Το σενάριο του παιχνιδιού μπορεί να μη φτάνει από πλευράς πολυπλοκότητας και βάθους το αντίστοιχο του Baldur's Gate, αλλά αλήθεια ποιος νοιάζεται για αυτό;" ως εξής: "Προσωπικά νοιάζομαι και πολύ μάλιστα. Δηλαδή τι θα 'πρεπε να με ενδιαφέρει, το πόσα τέρατα σκοτώνω μόνο και μόνο επειδή πρέπει να τα σκοτώσω; Ή μήπως είναι καλό πλέον όλα τα CRPGs να έχουν σενάρια εντελώς παιδικά και μονοδιάστατα, όπως το Diablo ή Might and Magic 6; Υ.Γ.: Προσωπικά σχόλιο σαν το τελευταίο δεν περίμενα ποτέ να κάνει ο Τσουρινάκης."

Το αν θα γράφουν τα σχετικά reviews άλλοι συντάκτες δεν είναι δικό μου θέμα. Εγώ, όπως είχα υποχρέωση, αναφέρω την επιθυμία του αναγνώστη. Απαντώντας όμως στο περί casting time των spells, του λέω ότι το αν είναι καλοπροαίρετος ή όχι κάποιος στα γραπτά του φαίνεται από το συνολικό ύφος του, αλλά και από το τι ηθελημένα ξεχνά κάθε φορά. Τον διαβεβαιώ, λοιπόν, ότι έχω συνείδηση του θέματος αυτού, αλλά στα CRPGs η οποία μεταφορά του casting time παρουσιάζει πρόβλημα. Αν λοιπόν



Ενα σχεδόν νεκρό Troll σημαίνει ότι, αν δεν το σκοτώσεις με fire ή acid, θα ξαναγεννηθεί και φτου κι από την αρχή. Επειτα από πολύ καιρό ένα παιχνίδι που σέβεται τα Trolls!

δεν κάνω λάθος, τα επιτραπέζια RPGs που ακολουθούν τους κανόνες των AD&D είναι turn based RPGs. Αν οι μάχες στα σημερινά CRPGs ήταν turn based δεν θα υπήρχε κανένα πρόβλημα, όπως δηλαδή συνέβαινε σε όλα σχεδόν τα CRPGs που είχε κυκλοφορήσει η SSI, και το ξέρει καλά αυτό (εκτός ίσως από τα Dark Sun που δεν θυμάμαι πολύ καλά, αλλά νομίζω ότι ήταν η πρώτη προσπάθεια μεταφοράς σε real time μάχες). Τώρα πια, όμως, σχεδόν απ' όλες τις εταιρείες γίνεται μία σημαντική παράβαση των περίφημων κανόνων της TSR. Το Icewind Dale, όπως και σχεδόν όλα τα CRPGs στις μέρες μας, έχει δυστυχώς real time μάχες. Και εδώ ακριβώς είναι που παρουσιάζονται τα προβλήματα, αφού δεν μπορείς πάντοτε να λειτουργείς με τέλεια αντανακλαστικά και να "δίνεις" τις κατάλληλες εντολές όποτε εσύ θέλεις, πατώντας το πλήκτρο Spacebar (Pause). Βλέπετε η λειτουργία του PAUSE είναι σχετική. Προσωπικά πολλές φορές έχω έρθει αντιμέτωπος με το εξής πρόβλημα: Πατώ το πλήκτρο Spacebar για να δώσω στον Cleric την εντολή που εγώ θέλω σε νεκρό χρόνο, προστάζοντάς τον να κάνει healing σε κάποιον χαρα-



Προσέξτε καλά τις παγίδες πριν από τη μεγάλη μάχη με την Yxunomei στο τελευταίο επίπεδο του Dragon's Eye.



ICEWIND DALE

κτήρα της ομάδας. Αυτός όμως "προτιμά" από κάποια ρουτίνα του προγράμματος, προφανώς, να κάνει healing πρώτα είτε στον εαυτό του είτε σε κάποιον άλλο που θεωρεί το healing του εξαιρετικά κρίσιμο. Και ο χαρακτήρας που είχα επιλέξει για healing, ανήμπορος, σκοτώνεται.

Αν ο αναγνώστης έχει παίξει το παιχνίδι, δεν μπορεί επίσης να μην έχει γίνει μάρτυρας και του ακόλουθου προβλήματος: Κάνει ο Cleric ένα healing spell και ξεκινάει το σχετικό εφέ, ενώ ακούς και τα λόγια του. Ενώ λοιπόν έχει αρχίσει να κάνει το spell, ένας εχθρός, με ένα πολύ δυνατό χτύπημα, τον σκοτώνει. Τι γίνεται τότε; Ο Cleric είναι νεκρός και όμως το εφέ της προετοιμασίας του healing spell συνεχίζεται! Και όταν φυσικά τα λόγια του τελειώσουν και ολοκληρώνεται το σχετικό εφέ, δεν γίνεται τίποτα. Ο Cleric είναι νεκρός, αλλά το εφέ, εφέ. Τέλος, το ότι το casting time δεν έχει καμία σχέση με το πρόβλημα που αναφέρω στο άρθρο μου και το ότι, τελικά, είναι καθαρά και μόνο θέμα εφέ ενισχύεται και από την άποψη ότι ο Paladin κάνει αμέσως το δικό του healing, ενώ το ίδιο συμβαίνει και όταν σου κάνουν healing άλλοι NPCs χαρακτήρες!

Αλλά και έτσι όπως λέει ο αναγνώστης να ήταν, πάλι πιστεύω -και το θεωρώ σημαντικό- ότι πρέπει στις real time μάχες ο χρόνος αυτός είτε να καταργηθεί τελείως είτε να μειωθεί σημαντικά. Δεν έχουμε 15 χέρια για να χειριζόμαστε μία εξαμελή ομάδα σε real time μάχες. Καλώς ή κακώς, δεν γίνεται αλλιώς. Επίσης, πρέπει μερικοί φίλοι να καταλάβουν ότι ορισμένοι από τους κανόνες των AD&D δεν πρέπει να αντιμετωπίζονται ΔΟΓΜΑΤΙΚΑ και ΑΠΟΛΥΤΑ. Σε ένα CRPG του είδους σκοπός είναι η κατά το ΔΥΝΑΤΟΝ πιστή μεταφορά τους, και όχι η ΜΗΧΑΝΙΣΤΙΚΗ εφαρμογή τους.

Τέλος, νομίζω ότι το ειρωνικό σχόλιό μου για το σενάριο ήταν προφανές και δεν έπρεπε να δημιουργήσει κανένα πρόβλημα. Φαίνεται όμως ότι όλα είναι παρεξηγήσιμα, όταν υπάρχει η αντίστοιχη προδιάθεση. Αυτό που ήθελα να τονίσω είναι ότι τα τελευταία χρόνια, και ειδικά από τότε που βγήκε το Diablo 1 και εξαπλώθηκαν τα λεγόμενα action - RPGs, σχεδόν κανείς δεν φαίνεται να ενδιαφέρεται για το σενάριο των παιχνιδιών και σιγά σιγά όλοι προσανατολίζονται στη συνεχή δράση ως πρωταρχικό στοιχείο ενός παιχνιδιού. Το PlaneScape Torment ήταν απλώς μία μεγάλη εξαίρεση.

DIABLO 2

Ηταν συνειδητή η απόφασή μου να δημοσιεύσω στο προηγούμενο τεύχος τα πιο χαρακτηριστικά κατά τη γνώμη μου γράμματα όσων εκφράστηκαν αντίθετα στο review μου, ΧΩΡΙΣ να απαντήσω στο ίδιο τεύχος σε αυτά. Φαίνεται, όμως, ότι ελάχιστοι από τους ενδιαφερόμενους το εκτίμησαν, και έτσι συνεχίζουν στο forum τα ίδια και χειρότερα. Τώρα πια τους έχει ενοχλήσει και το γεγονός ότι δημοσίευσα τις απόψεις τους, λες και στο forum δεν γράφουν, ό,τι γράφουν, δημόσια. Απαντώ, λοιπόν, στον Executron και τους άλλους ότι μόνο τα e-mails δεν δημοσιεύονται χωρίς την άδεια άλλου. Τα μηνύματα σε δημόσιους χώρους (και τέτοιοι είναι τα fora) δεν υπόκεινται στο πιο πάνω καθεστώς. Ωστόσο, αυτό ελάχιστα φαίνεται να τους ενδιαφέρει, καθώς κάνουν ότι δεν καταλαβαίνουν τη διαφορά. Σημασία έχει η "αντιπαράθεση" με κάθε τρόπο και χαρακτηρισμό. Ετσι, για να προβάλουν το ΕΓΩ τους και να νιώσουν ικανοποιημένοι.

Θα προσπαθήσω λοιπόν να παρουσιάσω τις απόψεις τους, όπως εγώ τις καταλαβαίνω και να απαντήσω σε αυτές.

1. Η μόνη παρατήρηση, από όσες διάβασα, στην οποία θεωρώ ότι έχουν δίκιο, είναι το γεγονός ότι το τέρας στο τέλος της ACT 2 είναι το Duriel και όχι το Ancient Kaa the Soulless που αναφέρω. Εχουν απόλυτα δίκιο, φυσικά, χωρίς κανένα άλλο σχόλιο. Τώρα πώς μπέρδεψα έτσι τις σημειώσεις μου είναι δικό μου πρόβλημα. Το λάθος παραμένει δικό μου.

2. Αναφέρουν ως απόδειξη στο ότι δεν ξέρω τι μου γίνεται ή ότι δεν έχω παίξει το Diablo 1 την εξής φράση μου: "Στο Diablo 1 ... ένας άγνωστος πολεμιστής, ένας πραγματικός ήρωας, κατόρθωσε να σκοτώσει τον Diablo. Ομως, ελάχιστο χρόνο προτού πεθάνει, κατορθώνει να περάσει το soulstone του μέσα στο μέτωπο του πολεμιστή", και σχολιάζουν: "Συγγνώμη, μιλάμε για το ίδιο παιχνίδι, το Diablo 1; Αυτή την ιστορία πού τη βρήκε; Προφανώς δεν έχει παίξει το παιχνίδι, γιατί τότε θα ήξερε ότι δεν πέρασε ο Diablo το soulstone στον πολεμιστή, αλλά ο ίδιος ο πολεμιστής ήλπιζε ότι είχε γίνει αρκετά δυνατός ώστε να περιέχει και να ελέγχει το δαίμονα (βλέπετε, τότε δεν ήταν γνωστή η ύπαρξη του hellforge και θεώρησε πολύ επικίνδυνο να αφήσει τη soulstone εκτεθειμένη)".

Από πού βγήκε αυτό που λένε; Εχω παίξει πολλές φορές το Diablo 1 και έχω δει το φινάλε του άλλες τόσες. Εχω διαβάσει τα manuals του Diablo 1 και του Diablo 2 και δεν λένε τίποτα σχετικά με το θέμα αυτό. Χαρακτηριστικά αναφέρω, για όποιον ενδιαφέρεται, ότι το manual του Diablo 2 στη σελίδα 76 δεν ξεκαθαρίζει πώς "μπήκε" το soulstone στο μέτωπο του ήρωα, απλώς καταγράφει το γεγονός με μία δόση μυστηρίου. Την άποψη που εκθέτουν την έχω δει μέχρι τώρα να την ασπάζεται μόνο το game site Computer Games On-



ICEWIND DALE



DIABLO 2

Line, αλλά δεν την αποδέχομαι. Η δική μου γνώμη είναι αυτή που γράφω. Εγώ αυτό καταλαβαίνω βλέποντας το φινάλε του Diablo 1 και αυτό μου φαίνεται ΠΙΟ ΛΟΓΙΚΟ. Δηλαδή θεωρώ πιο λογικό ότι ΞΕΨΥΧΩΝΤΑΣ ο Diablo υποχρέωσε τον ήρωα να καρφώσει το soulstone στο κεφάλι του, παρά το ότι ο ίδιος το έκανε οικειοθελώς. Δεν έχει καμία λογική, κατά τη γνώμη μου, το σενάριο που λέει ότι, ενώ έχεις σκοτώσει το μεγαλύτερο εχθρό σου και έχεις το soulstone του στα χέρια σου, δεν το καταστρέφεις ώστε να τελειώσεις μαζί του μια για πάντα, αλλά το βάζεις μέσα στο κεφάλι σου για να σε ελέγχει αυτός!

Δεν ξέρω αν η Blizzard έδωσε εκ των υστέρων κάποια τέτοια εξήγηση για το φινάλε του Diablo 1, δεν έχω δει πουθενά κάποια σχετική αναφορά, επαναλαμβάνω όμως ότι εμένα δεν μου κολλάει από όποια πλευρά και να δω την ερμηνεία του φινάλε. Για να βγάλετε το δικό σας συμπέρασμα, στο CD του επόμενου τεύχους θα βάλω ένα save από το φινάλε του παιχνιδιού. Με μερικά κτυπήματά σας θα σκοτώσετε τον Diablo και θα δείτε το φινάλε ώστε να βγάλετε τα δικά σας συμπεράσματα.

3. Τα περίφημα SAVES... Επιμένω ότι είναι ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΗ η έλλειψή τους και ότι λόγω της αγάπης σας στο παιχνίδι και στη σειρά έχετε εγκλωβιστεί σε μία ΟΛΟΚΛΗΡΩΤΙΚΑ λανθασμένη άποψη. Μάλιστα, του χαρίστηκα στη βαθμολογία, καθώς έπρεπε να του έχω βάλει 75% μόνο και μόνο για το θέμα αυτό. Για να γίνω πιο σαφής, όλοι ξέρετε πόσο εκτιμώ το Riven και το Ultima 9. Ε, αν είχαν παρόμοιο σύστημα saves (δηλαδή αν δεν είχαν saves) θα τους έβαζα αντίστοιχη βαθμολογία. Θεωρώ ότι αδικούν τον εαυτό τους όσοι, προσπαθώντας να υπερασπίσουν το παιχνίδι, ισχυρίζονται ότι "εντάξει και τι έγινε" ή "αν είχε save, θα ήταν πολύ εύκολο, οπότε καλά κάνει και δεν έχει" και άλλα παρόμοια.

Ως ένα ακόμη επιχείρημα αναφέρω το εξής: Εχετε σκεφθεί να παίζατε το Diablo 1 χωρίς saves; Το τελευταίο επίπεδο μάλλον θα κάνατε 5-6 μήνες για να το τελειώσετε, αν στο μεταξύ δεν είχατε σπάσει το παιχνίδι. Για να σας σκανδαλίσω (άλλο που δεν θέλετε), αλλά και για να σας δώσω την ευκαιρία να εκφέρετε τη δική σας άποψη, παραθέτω σε ελεύθερη μετάφραση τη σχετική παράγραφο από το review που έκανε στο παιχνίδι το γνωστό σε όλους PLAYBOY (http://www.playboy.com/digital/software/diablo2/02.html): "Το Diablo 2 δεν είναι τέλειο. Στην πραγματικότητα μερικά από τα ελαττώματα του παιχνιδιού προκαλούν κυριολεκτικά σύγχυση. Το πιο αξιοσημείωτο από αυτά είναι η νέα μέθοδος σωσίματος που ακολουθεί το παιχνίδι... Συνδυάστε το με το ενοχλητικό πρόβλημα του ότι τα τέρατα ξαναδημιουργούνται κάθε φορά που κάνεις reload game... Επιπλέον, το on-line gameplay του παιχνιδιού είναι ασταθές ...". Συνυπογράφω αυτή την άποψη, έστω και αν σας προκαλώ έτσι ολοκληρωτικά (πού το βρήκα, ο άτιμος...).

4. Σε ό,τι αφορά το lag, όταν έγραφα το review, λειτουργούσε από ένας μέχρι κανένας realm server (USA EAST). Το θεωρώ επίσης ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΟ. Το γεγονός αυτό έχει καταγραφεί επίσημα και από την ίδια την Blizzard, η οποία ζήτησε και συγγνώμη. Δεν καταλαβαίνω την εμμονή σας ότι δεν είναι έτσι. Πώς ισχυρίζεστε ότι το έδαφα, όταν το σαββατοκύριακο που έγραφα το σχετικό review και οι τέσσερις realm servers ήταν κάτω και δεν λειτουργούσε τίποτα; Γυρνώντας από τις διακοπές μου είπα να κοιτάξω αν έχει διορθωθεί το πρόβλημα. Ε, τις ώρες αιχμής, δηλαδή τις μεσημεριανές, το παιχνίδι εξακολουθεί να παρουσιάζει σημαντικό lag. Ωρες αιχμής μεν, αλλά σε αυτές δεν έπρεπε να δοκιμάσω; Το τεστάρω την τελευταία βδομάδα συνέχεια και το πρόβλημα παραμένει. Το βράδυ η κατάσταση είναι αισθητά καλύτερη, αλλά τελικά για να παίζουμε, πρέπει να μπαίνουμε μόνο βράδυ;





Οσοι θέλουν να εθελοτυφλούν μπορούν να συνεχίσουν να πιστεύουν ότι τις ανωτέρω φωτογραφίες του Diablo 2 τις έβγαλα από το τσεπάκι μου.

5. Περί αριθμών και servers. Σας πληροφορώ ότι έχω σπουδάσει μαθηματικός και ξέρω πολύ καλά τι μου γίνεται. Για την ιστορία και μόνο, τι έκανα; Η κάρτα γραφικών μου έχει τη δυνατότητα να δείχνει την οθόνη στην τηλεόραση (Marvel G400). Πρόβαλα, λοιπόν, το παιχνίδι στην τηλεόραση και μπήκα στο Battlenet. Αμέσως έβαλα στο βίντεο μία 4ωρη κασέτα να γράφει ό,τι πρόβαλε ο υπολογιστής μου στην τηλεόραση, και εγώ συνέχισα να γράφω τα άλλα άρθρα μου στον δεύτερο υπολογιστή μου (ένας 486 τα 133MHz). Μετά το τετράωρο, με τη βοήθεια ενός φίλου μου (γιατί μόνος μου δεν άντεχα) μετρήσαμε με βάρδιες ανά μισάωρο όλους τους παίκτες που εμ-



DIABLO 2



DIABLO 2

φανίστηκαν στο chat room έστω για ένα δευτερόλεπτο. Με μέσο όρο και με τη μέθοδο της αναγωγής βγήκε το νούμερο που έγραψα. Σημειώστε ότι το 4άωρο ήταν μεσημεριανό (άρα, ώρα αιχμής) και καλώς ή κακώς αυτή είναι η αλήθεια, σας αρέσει δεν σας αρέσει.

Για όποιον από εσάς έχει διάθεση να μάθει και δεν μένει τυφλωμένος από τις προσωπικές επιλογές και δεσμεύσεις του, μπορεί να πάει στη διεύθυνση http://www.games-domain.com/gdreview/depart/jul00/d2rant.html και να διαβάσει το εξαιρετικό -κατά τη γνώμη μου- "Editorial" του Game Domain. Από κει και πέρα ο καθένας έχει, φυσικά, την άποψή του για το θέμα αυτό. Αν εσείς είστε ικανοποιημένοι, μπράβο σας, εγώ πάντως δεν είμαι.

6. Η σύγκριση ανάμεσα στα Ultima OnLine και Diablo 2 έγινε για να δείξω ότι πολλοί κρίνουν με δύο μέτρα και δύο σταθμά. Ηθελα να δείξω για ακόμη μία φορά την αναξιοπιστία των αμερικανικών κυρίως περιοδικών στο θέμα αυτό. Για κανέναν άλλο λόγο. Ή θα παίρνεις ως κριτήριο το lag, οπότε πρέπει να το αναφέρεις και για τα δύο ή όχι, οπότε δεν πρέπει να το αναφέρεις για κανένα. Δεν καταλαβαίνω τι σας έχει πιάσει με το θέμα αυτό. Εχω παίξει και τα δύο παιχνίδια και έχω πλήρη συνείδηση του τι γράφω. Εσείς χωρίς να έχετε παίξει το Ultima OnLine λέτε ό,τι θέλετε. Αλήθεια, γιατί;



DIABLO 2

7. Σε ένα σημείο της παρουσίασής μου έγραφα ότι: "μπορείς να φτιάξεις τα δικά σου μαγικά όπλα χρησιμοποιώντας τα gems που βρίσκεις, είτε σκοτώνοντας είτε παίρνοντάς τα από τα διάφορα Shrines, απλώς αυτό απαιτεί λίγη εξάσκηση". Το σχόλιο τους; "Φαντάζομαι ότι εννοεί από τα διάφορα gem shrines και ότι απαιτείται λίγη εξάσκηση για να κάνεις κλικ στο gem και μετά στο όπλο ..." Η προκατάληψη στο απόγειό της. Ναι, λοιπόν, φίλοι μου, θέλει εξάσκηση και μάλιστα πολύ. Οχι, φυσικά, το να κάνεις κλικ -όπως ειρωνικά αναφέρουν-, αλλά το να μάθεις ποιοι συνδυασμοί αντικειμένων δίνουν τι. Το πρόβλημα του save είναι πολύ πιο μεγάλο, μια και όταν κάνεις μία δοκιμή, δεν μπορείς να εφαρμόσεις τη διαδικασία του save/load για να γυρίσεις πίσω, εκτός και αν θέλεις να παίξεις ολόκληρα επίπεδα για το τίποτα.

8 - 9. Σε ό,τι αφορά τη βαθμολογία τούς απαντώ τα εξής: Αν το παιχνίδι δεν είχε πρόβλημα στο save θα του έβαζα 90-92%. Αν δεν είχε επίσης σημαντικό πρόβλημα στο lag θα του έβαζα 94-96% . Το σχόλιο που γίνεται πως βάζω σ' ένα παιχνίδι 80% και ταυτόχρονα δεν το συνιστώ, το θεωρώ καθαρή σοφιστεία. Κόβουν την παράγραφο όπου θέλουν. Γράφω, λοιπόν: "οι φανατικοί φίλοι του παιχνιδιού, ΕΤΣΙ ΚΙ ΑΛΛΙΩΣ ΘΑ ΤΟ ΠΑΡΟΥΝ (δηλαδή ανεξάρτητα από το τι θα γράψω εγώ ή ΟΠΟΙΟΣΔΗΠΟΤΕ ΑΛΛΟΣ), αφού είναι προ-αποφασισμένοι. Απλώς καταλαβαίνω ότι διαβάζουν ένα review όχι για να αλλάξουν γνώμη, αλλά γιατί θέλουν το αγαπημένο τους παιχνίδι να πάρει θριαμβευτική βαθμολογία. Στους υπόλοιπους, ναι, ΔΕΝ το συνιστώ. Και αυτό γιατί το πρόβλημα με το SAVE το θεωρώ ΑΞΕΠΕΡΑΣΤΟ, ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΑ αν στα υπόλοιπα στοιχεία του το παιχνίδι είναι σχεδόν ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ". Πιστεύω ότι είναι πολύ καθαρό αυτό που γράφω. Το Diablo 1 το έχω παίξει με όλους τους χαρακτήρες (έχω βάλει παλιότερα και τα σχετικά saves στο περιοδικό) και το ξανάπαιξα όταν βγήκε το Hellfire. Το θεωρώ το κορυφαίο παιχνίδι στα action-RPG. Δυστυχώς, όμως, δεν θεωρώ το Diablo 2 άξιο συνεχιστή του.

Του χαρίστηκα με το 80% που το έβαλα. Αρχικά ήθελα να του βάλω για τους ίδιους λόγους 70-75%. Με λυπεί, όμως, πολύ το γεγονός ότι απ' όλο το άρθρο σε πολλούς μένει μόνο η βαθμολογία. Εχω την αίσθηση ότι αν έγραφα τα ίδια, αλλά του είχα βάλει 98%, θα ήταν όλοι ευχαριστημένοι!

10. Θα παρακαλούσα να τελειώσει κάποτε αυτή η ιστορία με το τι είναι ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟ και τι όχι. Δεν ξέρω πόσων χρόνων είναι όλοι όσοι επικαλούνται τη μη αντικειμενικότητα των reviews, αλλά πρέπει να ξέρουν ότι όταν γράφει κάποιος (εσείς, εγώ κ.λπ.) ένα κείμενο, γράφει τις ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΑΠΟΨΕΙΣ ΤΟΥ, δηλαδή γράφει έτσι κι αλλιώς ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΙΚΑ. Αντικειμενικότητα στις απόψεις δεν υπάρχει. Ποτέ δεν επικαλέστηκα αντικειμενικότητα παρά το όσα γράφετε. Ισα ίσα, που πάντα φροντίζω να τονίζω ότι τα γραφόμενά μου είναι προσωπικές απόψεις. Αντικειμενικότητα υπάρχει μόνο στα φυσικά φαινόμενα (βαρύτητα, θάνατος, ανατολή ήλιου κ.λπ.). Θεωρώ, δε, την επίκληση της δήθεν αντικειμενικότητας που γίνεται στα μηνύματά σας ΤΕΛΕΙΩΣ λανθασμένη. Εγώ γράφω αυτά που πιστεύω. Το αν σας αρέσουν ή όχι τα γραφόμενά μου είναι άλλο θέμα και όχι θέμα λαθεμένης αντικειμενικότητάς μου ή οτιδήποτε άλλο.

11. Περί βαθμολογιών των ξένων sites. Δεν δημοσίευσα τις φωτογραφίες για να βρω "υποστήριξη", όπως μερικοί βιαστήκατε να πιστέψετε. Εξάλλου εγώ πρώτος έχω δηλώσει επανειλημμένα ότι δεν εμπιστεύομαι τις βαθμολογίες των ξένων sites. Τις δημοσίευσα όμως για να "σας δείξω" κάτι άλλο: ότι ή θα μιλήσουμε για τα γενικότερα προβλήματα που υπάρχουν στο παιχνίδι και θα σταματήσετε έτσι το τροπάρι ότι εγώ είμαι ο κακός που το έθαψα (οπότε πρέπει να δείτε και το τι δεν πάει καλά με το Diablo 2) ή αλλιώς να μιλήσουμε για κάτι άλλο. Για να μην ψάχνετε άδικα όσοι θέλετε να

βρείτε reviews και βαθμολογίες για το Diablo 2, μπορείτε να πάτε στη διεύθυνση http://www.planetdiablo. com/community/links/#reviews και να δείτε σχεδόν όλα τα sites που έχουν παρουσιάσει το παιχνίδι, καθώς και τι βαθμολογία έχουν βάλει.

Πάντως για να ξέρετε, όσοι ενδιαφέρεστε φυσικά, ποια sites εκτιμώ, άσχετα αν συμφωνώ ή διαφωνώ μαζί τους, αυτά είναι τα Games Domain, Gamer's Alliance Role-Playing Games, CNET Gamecenter, και από ξένα περιοδικά μόνο το "Computer Games Strategy Plus", που τώρα πια νομίζω ότι άλλαξε όνομα σε κάτι άλλο παρεμφερές.

Πρέπει να ευχαριστήσω τον Executron γιατί αναφέρει το review του αμερικανικού "PC Gamer". Πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.pcgamer.com/reviews/reviews_210.html και διαβάστε το review του περιοδικού. Ούτε πληρωμένη διαφήμιση να ήταν. Δεν υπάρχει καμία ουσιαστική αναφορά σε τίποτα σχεδόν: ούτε στο SAVE, έτσι ως απλή αναφορά, ούτε στο lag. Ολα είναι ρόδινα, λες και πρόκειται για άλλο παιχνίδι. Μου αρέσει που προτιμάτε τέτοια reviews...

Τέλος, όποιος κριτικάρει το Ultima 9, καλό θα ήταν να το παίξει πρώτα, ώστε να ξέρει το αντικείμενο. Δυστυχώς, οι περισσότεροι από εσάς δεν το έχετε δει καθόλου. Σας πληροφορώ, δε, ότι η ευρωπαϊκή έκδοση που κυκλοφόρησε, αυτή που αγοράζει κάποιος στην Ελλάδα, δεν δέχεται κανένα patch. Τα όποια bugs αφορούσαν την αμερικανική έκδοση. Πρέπει να ξέρετε ότι γενικά εμείς παρουσιάζουμε τις αγγλικές - ευρωπαϊκές εκδόσεις. Ετσι, για την ιστορία, για να ξέρουμε για τι πράγμα λέμε.

12. Ενα σχόλιο για το πώς παίζει ο καθένας το παιχνίδι. Η "αντιπαράθεση" επιβάλλει να παίζουμε το παιχνίδι όπως αυτοί θέλουν, αλλιώς είμαστε χαμένοι. Γιατί δεν μπήκα στο Portal όταν σκότωσα τον Mefisto; Διότι πολύ απλά, δεν το έπαιξα από κάποια λύση ώστε να ξέρω τι υπάρχει παρακάτω και φοβόμουν, αφού δεν ήξερα πού θα βρεθώ και τι θα αντιμετωπίσω. Δεν ήταν η πρώτη φορά που περνώντας από κάπου βρισκόμουν στη μέση μίας δύσκολης μάχης. Αλλά τι να καταλάβουν από πραγματικό παιχνίδι και ψυχολογία όσοι κατά 80% παίζουν κυρίως τα demos των παιχνιδιών που κυκλοφορούν και όταν βρεθούν μπροστά σε κάτι δύσκολο το παρατάνε; (Ξέρω πολλούς τέτοιους, από γράμματά τους.)

13. Λόγω των πολλών γραμμάτων σας που ζητούσαν βοήθεια (βλέπετε, δεν το βρήκατε όλοι τόσο "εύκολο", όπως μερικοί ισχυρίζονται), έψαξα και βρήκα τον editor για να ξεπεράσετε τα προβλήματά σας. Εχω αρκετά ευχαριστήρια γράμματα γι' αυτό. Το ότι θα βρισκόταν όμως κάποιος που θα υποστήριζε ότι επειδή το έβαλα στο CD του περιοδικού, σημαίνει ότι δεν μπόρεσα να τελειώσω κανονικά το παιχνίδι, ε, τι να πω! Συγχαρητήρια...

14. Δεν περιμένω από κανέναν να αλλάξει γνώμη. Εξάλλου, από ό,τι καταλαβαίνω, η πλειονότητα όσων έχουν αφήσει μηνύματα πρέπει να είναι από 12-18 χρόνων. Στις ηλικίες αυτές ο απόλυτος τρόπος σκέψης και έκφρασης είναι ως έναν βαθμό δικαιολογημένος, το ίδιο και η ολοκληρωτική άρνηση να παραδεχτούν ότι κάπου έχουν κάνει λάθος. Τα προαναφερόμενα μηνύματα δεν με ενόχλησαν ιδιαίτερα, αφού ως έναν βαθμό τα περίμενα. Αυτό που με έχει ενοχλήσει πιο πολύ είναι το εξής διπλό πρόβλημα, το οποίο δυστυχώς έχει σχέση με το forum και το περιοδικό: πρώτον, δεν ενδιαφέρεται κανείς για το πώς "γράφουν" στο forum. Το 90% των μηνυμάτων έπρεπε να έχει σβηστεί. Βρίζουν γενικά ό,τι δεν γουστάρουν. Στην "Adventure Magic" υπήρχαν κανόνες που - στο βαθμό του δυνατού- ετηρούντο πιστά, στη δε προμετωπίδα των fora υπήρχαν οι κανόνες που τα μέλη ήταν υποχρεωμένα να τηρούν, και αυτό χωρίς passwords. Μπροστά στην κατάσταση του forum του "PC Master" εκείνα τα fora ήταν παράδεισος.

Το πιο ενοχλητικό, όμως, είναι δύο μηνύματα που έχουν γραφτεί εδώ και καιρό, για τα οποία -δυστυχώς- δεν έχει υπάρξει καμία αντίδραση από τη μεριά των υπευθύνων του περιοδικού ή του forum. Οι Justmc2000 και McNeil υποστηρίζουν ο μεν πρώτος ότι φέρομαι πολύ άσχημα σε συντάκτες, και αυτό δείχνει το ποιος είμαι, ο δε δεύτερος γράφει: " ... κάνατε ποτέ τον κόπο να ρωτήσετε τους συντάκτες τη γνώμη τους πάνω σε αυτό το θέμα (Diablo 2 & Τσουρινάκης); Αν όχι κάντε το και θα δείτε πόσα λέγονται στο chat και μόνο ..."!

Στον πρώτο έστειλα e-mail που τον ρωτούσα από πού βγάζει αυτό το συμπέρασμα, αλλά φυσικά δεν πήρα καμία απάντηση. Το περίεργο εδώ είναι ότι οι περισσότεροι πρέπει να ξέρουν ότι εγώ δεν είμαι εσωτερικός συντάκτης του περιοδικού, αλλά εξωτερικός (δηλαδή απλώς συνεργάτης και όχι υπάλληλος της εταιρείας), επομένως δεν έχω σχέσεις με τους υπόλοιπους συντάκτες εκτός από ένα τυπικό τις περισσότερες φορές "γεια". Τους περισσότερους συντάκτες μάλιστα δεν τους ξέρω ούτε καν "φατσικά". Από την άλλη, το μήνυμα του McNeil δείχνει ότι μερικοί συντάκτες του περιοδικού (αλήθεια, ποιοί;) στα chats (και γιατί όχι ανοικτά και δημόσια) λένε ό,τι λένε. Αν το περιοδικό θεωρεί την κατάσταση αυτή ορθή, μπράβο του. Προσωπικά θεωρώ ότι οι δύο αυτοί χρήστες θα έπρεπε να έχουν κληθεί να πουν ό,τι γνωρίζουν και από εκεί και πέρα το περιοδικό να πράξει ανάλογα. Αφήνοντας όμως αυτά τα θέματα έτσι, υπονοούνται άλλα πράγματα, που δεν θέλω προς το παρόν να χαρακτηρίσω.

Τελειώνοντας, θέλω να επισημάνω ότι από τη μεριά μου δεν πρόκειται να επανέλθω στο θέμα, ό,τι και αν γράφουν. Θεωρώ ότι έχει εξαντληθεί, τουλάχιστον από τη μεριά μου. Τα μηνύματα στο forum δείχνουν ότι δεν πρόκειται περί διαλόγου. Εξάλλου όποιον ενδιέφεραν οι απόψεις μου, μπορούσε να μου στείλει ένα e-mail, κάτι που σχεδόν κανείς από τους προαναφερόμενους αναγνώστες του περιοδικού δεν έκανε. Απλώς έχω μία περιέργεια, έτσι επειδή τα γραπτά μένουν. Αν, λέω "αν", στο Diablo 3 η Blizzard ξαναφέρει τα κανονικά saves πίσω, τότε τι θα πουν όλοι όσοι υποστηρίζουν ότι καλά έκανε και τα έβγαλε; Θα την κατακρίνουν;

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα στο επόμενο τεύχος. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να βάζετε μέσα στο γράμμα και το τηλέφωνό σας, εφόσον, φυσικά, έχετε. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο που έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC



DIABLO 2

ΟΙ ΗΡΩΙΚΕΣ ΕΠΟΧΕΣ

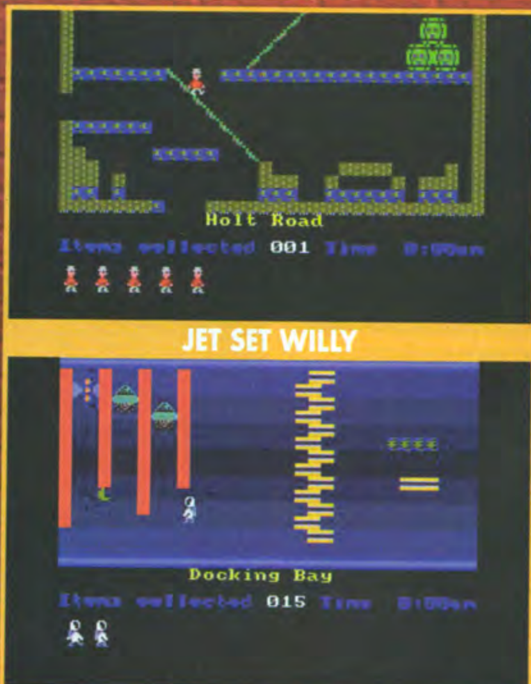
Από το Manic Miner στο Castle of Terror

Σ το προηγούμενο τεύχος παρουσίασα μία συνέντευξη και ένα "ανοικτό" γράμμα του περίφημου Josh Mandel. Στα χέρια μου έχω ακόμη μία πολύ ενδιαφέρουσα συνέντευξή του, αλλά θα την "κρατήσω" για αργότερα καθώς οι εξελίξεις τρέχουν και πρέπει να αναφερθώ σε μία σειρά σημαντικών θεμάτων. Στα επόμενα τεύχη πρέπει να τελειώσω τη σειρά των άρθρων σχετικά με την εξέλιξη της save ρουτίνας στην πορεία και την ιστορία των computer games, αλλά και να παρουσιάσω μία σειρά σημαντικών θέλω να πιστεύω, στοιχείων που αφορούν στις πωλήσεις παιχνιδιών, σε παγκόσμιο επίπεδο, που κατά τη γνώμη μου απομυθοποιούν την έννοια εμπορική επιτυχία ενός παιχνιδιού στις μέρες μας. Βλέπετε, ακόμη και εγώ που υποτίθεται ότι έχω μεγαλύτερη σχέση με τα πράγματα, δεν πίστευα στα μάτια μου όταν διάβασα τι νούμερα κάνουν πολύ σημαντικά κατά τ' άλλα παιχνίδια.

Στο τεύχος αυτό θα συνεχίσω από κει όπου σταμάτησα στο τεύχος 127. Τότε είχα αναφερθεί, σε πολύ γενικές γραμμές, στα βασικά είδη παιχνιδιών που υπήρχαν την εποχή εκείνη.

Το πρώτο παιχνίδι που έκανε θραύση στους τότε υπολογιστές ήταν το Manic Miner της Bug-Byte το 1983. Αργότερα κυκλοφόρησε και στον Commodore 64 από τη Software Projects. Επρόκειτο για ένα platform game. Σε κάθε οθόνη έπρεπε να φτάνεις στην έξοδό της και έτσι να περνάς στην επόμενη. Βασικά έπρεπε να αποφύγεις κινούμενα αντικείμενα ή ζώα και πηδώντας πάνω σε πλατφόρμες να φτάσεις στην έξοδο. Δεν θυμάμαι πόσα ακριβώς επίπεδα είχε, αλλά είχες μόνο τρεις ζωές. Αν τις έχανες όλες, έχανες και το παιχνίδι. Αν σας ηχεί εύκολο, κατεβάστε το από το Internet, μαζί μ' έναν Spectrum Emulator για να δείτε τη γλύκα. Απαιτεί τέλεια αντανακλαστικά και απόλυτη γνώση κάθε πίστας. Επειτα από συνεχές παίξιμο περίπου 3-4 μηνών κατόρθωσα να το τελειώσω από την αρχή ως το τέλος. Οταν προσπάθησα όμως να το επαναλάβω πρόσφατα, τα παράτησα στην τέταρτη πίστα. Τώρα πια μου φαίνεται Γολγοθάς. Εννοείται ότι δεν είχε save game ρουτίνα. Τονίζω για άλλη μία φορά ότι κανένα παιχνίδι της εποχής δεν είχε save ρουτίνα, εκτός από τα text adventures και τα text CRPGs.

Το Manic Miner είναι το πρώτο παιχνίδι που ονομάστηκε arcade. Τα action games της εποχής ήταν αρκετά διαφορετικά, ενώ υπήρχαν και μερικά αθλητικά παιχνίδια. Τότε action σήμαινε περισσότερο αυτό που λέμε σήμερα shoot'em up, κυρίως διαστημικού ή σύγχρονου αεροπορικού περιβάλλοντος. Εχω μερικά πρωτότυπα από την εποχή του Spectrum καλά φυλαγμένα και τα κοιτώ πότε πότε, έτσι για να θυμάμαι τα παλιά.



Το δεύτερο κατά σειρά παιχνίδι που άλλαξε τα δεδομένα της εποχής ήταν το Jet Set Willy, μία συνέχεια κατά κάποιον τρόπο του Manic Miner καθώς διέθετε τον ίδιο ήρωα. Η διαφορά του απ' όλα όσα είχαν κυκλοφορήσει μέχρι τότε ήταν το γεγονός ότι δεν αποτελείτο από οθόνες - πλατφόρμες που έπρεπε να περάσεις από τη μία για να πας στην επόμενη, αλλά κινιόσουν μέσα σ' ένα μεγάλο σπίτι και έπρεπε να μαζέψεις ορισμένα αντικείμενα. Ουσιαστικά ήταν ένα platform game, στο οποίο όμως έπρεπε να κάνεις ταυτόχρονα και κάτι άλλο, να ψάχνεις δηλαδή να βρεις και να μαζεύεις αντικείμενα. Ετσι γεννήθηκε το είδος που ονομάστηκε arcade adventure. Πάλι φυσικά δεν υπήρχε save ρουτίνα.

Εκείνες τις μέρες όλα τα παιχνίδια ήταν 2D. Μην ξεχνάτε ότι μιλάμε για υπολογιστές με 48K ή 64K συνολική μνήμη, που ήταν και ολόκληρη η χωρητικότητά τους, αφού για να παίξουν ένα παιχνίδι το φόρτωναν εξ ολοκλήρου στη μνήμη τους!

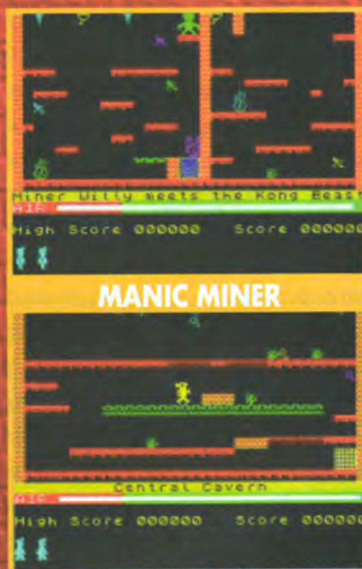
Το παιχνίδι όμως που ανέτρεψε οριστικά τα δεδομένα του χώρου ήταν το Knight Lore της Ultimate Play the Game. Είναι το πρώτο παιχνίδι στην ιστορία των υπολογιστών με κανονική "ψευτο-3D" απόδοση χώρου και σχεδόν κανονική περιστροφική κίνηση 360 μοιρών. Ηταν το ΤΕΛΕΙΟ παιχνίδι, και για μένα παραμένει ακόμη. Μακάρι να το έβγαζαν στα PCs. Είχε την τέλεια ισορροπία ανάμεσα σε ό,τι μπορεί να θεωρηθεί action δράση και puzzle solving. Το μοναδικό παιχνίδι με ανάλογη ισορροπία είναι το Alien 8 της ίδιας εταιρείας, το οποίο όμως ουσιαστικά είναι το Knite Lore με διαστημικά γραφικά και υπόθεση. Ετσι γεννήθηκαν τα λεγόμενα 3D arcade adventure games, παιχνίδια σε 3D γραφικό περιβάλλον. Προφανώς όταν μιλάμε για 3D περιβάλλον της εποχής δεν εννοούμε τους σημερινούς 3D accelerated κόσμους, αλλά κόσμους που στα γραφικά τους αποδίδουν τις τρεις διευθύνσεις, δημιουργούν δηλαδή την αίσθηση του τρισδιάστατου χώρου. Σημερινό αντίστοιχο σε είδος παιχνίδι δεν υπάρχει. Η Ultimate Play the Game έβγαλε και ένα τελευταίο παιχνίδι, το περίφημο Pentagram, το οποίο όμως ενώ περιείχε εξαιρετικές ιδέες ως προς την πλοκή του, δεν είχε τη χρυσή ισορροπία που είχαν βρει ανάμεσα στην action δράση και στο puzzle solving, με αποτέλεσμα να είναι πολύ δύσκολο, λόγω του αυξημένου action. Αργότερα η εταιρεία τα παράτησε και ανέλαβε να φτιάχνει παιχνίδια για την Konami και τις κονσόλες.

Παρασκήνια, σκέψεις και σχόλια για τα αγαπημένα σας games

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη


KNIGHT LORE

Σιγά σιγά άρχισαν να κυκλοφορούν εξαιρετικοί τίτλοι, όπως τα Match Point (εξαιρετικό τένις του 1984), Spitfire 40 (χαμός με αεροπλάνα), Commando (το πρώτο ουσιαστικά action game σύγχρονων προδιαγραφών, ο προπομπός των σημερινών action games), Scuba Dive (το 1983, με εξαιρετικά γραφικά, στο οποίο έπρεπε ως δύτης να μαζεύεις διάφορους θησαυρούς στο σκάφος σου αποφεύγοντας καρχαρίες), Football Manager (το 1983, το καλύτερο manager ποδοσφαιράκι που έχω δει, τηρουμένων των αναλογιών βέβαια), Battle of the Planets (το 1985, από τους προπομπούς των σημερινών space strategy games), Worse Things Happen at Sea (το 1984, στο οποίο έπρεπε να σώσεις ένα πλοίο από το να βυθιστεί αντλώντας το νερό που πλημμύριζε τα διαμερίσματά του και σφραγίζοντας - διορθώνοντας τις ζημιές. Ξέρω ότι θα φανεί προκλητικό, αλλά από το παιχνίδι αυτό έμεινε η έκφραση που έλεγε ο ένας παίκτης στον άλλο "τρόμπαρε δυνατά, ρε μαλ..., τρόμπαρε γρήγορα, ρε ..."), Movie (το 1986, ένα από τα πιο περίπλοκα παιχνίδια της εποχής, κανονική ταινία, που όμως ελάχιστοι κατόρθωσαν να τελειώσουν), Dragon's Lair (το γνωστό σε όλους, θέλω να πιστεύω παιχνίδι, που είχε κυκλοφορήσει από την πρώτη ίσως ελληνική εταιρεία της εποχής εκείνης, την PIM Software, και το πρώτο που είχε manual στα ελληνικά!!), Chuckie Egg (ένα τρομερά εθιστικό platform, όπου είχες μία κότα και έπρεπε να μαζεύεις αυγά αποφεύγοντας εχθρούς), Cyclone (το 1984, ένα φοβερό παιχνίδι όπου με ένα ελικόπτερο έπρεπε να σώζεις πολίτες από επερχόμενο κυκλώνα), HighWay Encounter (ακόμη ένα τρομερό παιχνίδι που συνδύαζε την action δράση με στοιχεία από puzzle solving, μια και η "σύνθεση" αυτή ήταν το "must" της εποχής), Antics (με μία τρομερή μελισσούλα), Skool Daze και Back to Skool (με σχολικό περιβάλλον σε ώρα μαθήματος, αρκετά περίπλοκο παιχνίδια), το πασίγνωστο Elite (ο πιο αντιπροσωπευτικός πρόγονος των σύγχρονων space merchandize strategy games), το Mission Impossible (έγινε χαμός με τα εντυπωσιακά για την εποχή γραφικά του), παιχνίδια για σκάκι, για μοτοσυκλέτες, καράτε και άλλα πολλά, για τα οποία θα μπορούσα να γράφω ώρες ολόκληρες.



MANIC MINER

Κάπου εκεί έκαναν την εμφάνισή τους τέσσερα παιχνίδια επαναστατικού περιεχομένου. Το πρώτο ήταν το Fairlight, ένα από τα καλύτερα και πιο ρεαλιστικά 3D arcade - adventures που έχω δει μέχρι σήμερα, με τέλειο περιβάλλον και πολύ καλό χειρισμό. Στο παιχνίδι έπρεπε να βρίσκεις τρόπους να εξοντώνεις τους εχθρούς σου, καθώς οι μάχες δεν ήταν πάντοτε η καλύτερη λύση, αφού πολύ δύσκολα κέρδιζες μία μάχη χωρίς να χάσεις και ενέργεια. Οι γρίφοι του ήταν υψηλότατου επιπέδου, ενώ το παιχνίδι εξελισσόταν σε ένα κάστρο, όπου έπρεπε να βρεις όλα τα μυστικά περάσματα και δωμάτιά του. Από κάθε πλευρά εξαιρετικό παιχνίδι.

Το άλλο παιχνίδι ήταν το Pyjamaram, ένα "ψευτο-2D/3D" arcade adventure, στο οποίο οι γρίφοι είχαν διαφορετική σημασία. Ταξίδευες μέχρι και στο φεγγάρι, μια και εκεί έβρισκες ένα πολύτιμο αντικείμενο. Εξαιρετικοί γρίφοι, ισορροπημένη δράση, τέλεια γραφικά. Ακολούθησαν στην ίδια σειρά τα Everyone's a Wally και το Three Weeks in Paradise. Το πρώτο ήταν μέτριο, το δεύτερο τρομερό. Ακόμη θυμάμαι το "σπάσιμό" του (όταν σκοτωνόσουν για πρώτη φορά και έπεφτες κάτω, έπρεπε να πατήσεις ταυτόχρονα τα πλήκτρα Symbol Shift, D και P για να ενεργοποιήσεις το ειδικό cheat mode με τις άπειρες ζωές).

Αργότερα ήρθαν τα απίστευτου βάθους παιχνίδια Tir Na Nog και Dun Darach, για τα οποία μάλιστα τελευταία είχε ακουστεί ότι επρόκειτο να ξαναβγούν σε ειδική έκδοση για τα PCs. Απ' ό,τι φαίνεται, όμως, το σχετικό project μάλλον εγκαταλείφθηκε οριστικά. Τα παιχνίδια ήταν τέλεια, τόσο σε κίνηση όσο και σε γρίφους, αλλά αποδείχτηκαν πολύ δύσκολα για το πλατύ κοινό που είχε αρχίσει να ζητά πιο απλά παιχνίδια (ακούγεται τρελό, αλλά σε 48K είχαν βγει παιχνίδια που σήμερα στους Pentium 3, με τις τόσες δυνατότητες, δεν διανοείται κανείς να κυκλοφορήσει).

Τελευταίο άφησα το περίφημο graphic adventure σε σχεδόν real time Castle of Terror, το οποίο είχε βγει για τον Commodore 64, αλλά μόνο στην έκδοση με CD Drive, από τη Melbourne House παρακαλώ. Εδώ και τόσα χρόνια είχα φτάσει λίγο πριν από το τέλος του, παίζοντάς το στον υπολογιστή ενός φίλου, αλλά δεν το είχα ποτέ δικό μου για να το τελειώσω.

Σιγά σιγά άρχισαν οι υπολογιστές να εξελίσσονται και να προσφέρουν όλο και μεγαλύτερες δυνατότητες. Η συνέχεια, όμως, θα δημοσιευτεί στο... επόμενο τεύχος. Ως τότε, καλό gaming.

PC



MANIC MINER ΓΙΑ PC!

τα αμιλητα

ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΟΨΗ ΤΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Μας παρακολουθούν / σιγά το νέο / ρε σεις, μας παρακολουθούν για τα καλά, σας λέω / με το Echelon, με το Carnivore, με τα Commando Solo, με τα Cookies, με τα Active X, με την Interactive TV, με τα κινητά τηλέφωνα, με τον Μαυρίκη, με τον χαφιέ της γειτονιάς... / κι εμείς νομίζουμε πως είμαστε ελεύθεροι και παίζουμε κρυφτούλι, με το μεγάλο αδελφό στο ρόλο του παντεπόπτη οφθαλμού / ανέκαθεν οι εξουσιαστές ήθελαν να παρακολουθούν και να ελέγχουν τους εξουσιασμένους, όμως τα τελευταία πενήντα χρόνια αυτή η τάση έχει μετατραπεί σε ψύχωση και η ενασχόληση εξελίχθηκε σε επιστήμη / **από τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο η τεχνολογία ήρθε να συνδράμει και να δώσει νέες διαστάσεις στην τεχνική της παρακολούθησης, με τους κώδικες, τις συχνότητες, την κρυπτογράφηση, την παραπληροφόρηση κ.ά. / ακολούθησε η εποχή του ψυχρού πολέμου μεταξύ Αμερικής και Ρωσίας και οι δύο υπερδυνάμεις ξέφυγαν για τα καλά και μπήκαν σε απαγορευμένες και επικίνδυνες περιοχές** / τι να πρωτοθυμηθεί κανείς... / από τη μία μεριά η καταχθόνια NSA και από την άλλη η φοβερή KGB ανακηρύχθηκαν σε υπερκυρίαρχους του είδους – και όχι μόνο / τα πλοκάμια τους αναπτύχθηκαν παντού, πάντα όμως με σκοτεινό τρόπο και πάντοτε στο περιθώριο των γεγονότων / έτσι φτάσαμε στα πρώτα χρόνια της δεκαετίας του '60, που το μεγαλύτερο μέρος του πλανήτη στέναζε υπό τον ασφυκτικό έλεγχο των μυστικών υπηρεσιών / κάπου εκεί εμφανίστηκαν οι μακρυμάλληδες πιτσιρικάδες με τις κιθάρες και τα λουλούδια και το free sex και τα peace, brother, και τα joint, και από τη μια στιγμή στην άλλη οι υπηρεσίες ελέγχου και καταστολής (κάτι FBI κάτι DEA κ.λπ.) έτρεχαν και δεν προλάβαιναν να συμμαζέψουν τα ασυμμάζευτα / ακολούθησαν οι πάνκηδες, οι ρεϊβάδες, οι νιουέιτζερς, η σάρα, η μάρα και το κακό συναπάντημα, που απέδειξαν πως το απρόοπτο της ανθρώπινης συμπεριφοράς δεν είναι καθόλου εύκολο να τεθεί υπό έλεγχο – ειδικά στους νέους / μαζί με όλα τα παραπάνω, όμως, ήρθε και η εποχή των ΜΜΕ (μέσα μαζικής ενημέρωσης ή μέσα μαζικού ελέγχου;) και από κοντά η επανάσταση της πληροφορικής, που έδωσαν νέες διαστάσεις στο τρίπτυχο "παρακολούθηση – έλεγχος – καταστολή" / **ο ουρανός γέμισε δορυφόρους και ένας τεράστιος ιστός ασύρματων δικτύων τύλιξε τη Γη / μόνο το Echelon διέθετε 120 δορυφόρους και 4.000 επίγειους σταθμούς** / πολύ προτού φτάσουμε στη σημερινή κατάσταση και πριν ακόμα από την ήττα του εχθρού (δηλαδή, την κατάρρευση της Σοβιετικής Ενωσης), όλη αυτή η επιχείρηση παρακολούθησης είχε στραφεί σε άλλες δραστηριότητες (βιομηχανική κατασκοπία, παγίδευση πολιτικών αντιπάλων κ.λπ.) / με τον ερχομό της παγκοσμιοποίησης ο μηχανισμός αυτός πήρε θηριώδεις διαστάσεις και ήταν έτοιμος πια να παρακολουθήσει τον καθένα μας / καπάκι ήρθε το Internet και η εκρηκτική εξάπλωσή του σε όλο τον κόσμο, που ναι μεν γκρέμισε τα στεγανά στο χώρο της επικοινωνίας και της πληροφόρησης, όμως δεν ήταν παρά βούτυρο στο ψωμί του θηρίου / μόλις πρόσφατα αποκαλύφθηκε πως με αφορμή την παρακολούθηση και τον έλεγχο της παγκόσμιας τρομοκρατίας δημιουργήθηκε από το FBI το Carnivore, ένα πρόγραμμα που μπορεί να παρακολουθήσει την παγκόσμια διακίνηση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου / το κτήνος αυτό μπορεί να μασάει τα απανταχού e-mails και να φτύνει όλες τις λέξεις-κουκούτσια (bombs, guns, drugs, revolution, anarchy κ.λπ.) / ευτυχώς, δεν τα καταφέρνει καθόλου καλά με τα ελληνικά (προς το παρόν τουλάχιστον) και για να λειτουργήσει σωστά απαιτεί τη συγκατάβαση και τη συνδρομή των ISPs (Internet Service Providers) / στην Αμερική η άρνηση ενός provider να συνεργαστεί έφερε το θέμα στην επιφάνεια και επενέβησαν τα δικαστήρια για να αποφανθούν για τη συνταγματικότητα του επιχειρήματος / αλλά δεν είναι μόνο η NSA και το FBI που θέλουν να ξέρουν τι κάνει, τι λέει και τι πιστεύει ο καθένας μας / είναι και οι γιγαντιαίες πολυεθνικές εταιρείες που ενδιαφέρονται να μάθουν τα -καταναλωτικά, κατά πρώτον- γούστα μας / από τη μία η Microsoft με τα Windows Update και, γενικότερα, οι εταιρείες με τα "ανακριτικά" registration, από την άλλη η Intel με το build-in serial number – ρουφιάνο στους Pentium III και τώρα τελευταία η AOL / όσοι χρησιμοποιούν



στα δίχτυα

τον browser της Netscape και το ενσωματωμένο Smart Download, το συγκεκριμένο πρόγραμμα στέλνει κατευθείαν στην AOL τα sites που επισκέπτονται και οτιδήποτε κατεβάζουν στο σκληρό δίσκο τους / π.χ. όποιο warez επισκέπτεσαι κι όποιο σπασμένο πρόγραμμα κατεβάζεις το μαθαίνουν αμέσως οι μπασκίνες της AOL/Time Warner / αμάν πια / **το ερώτημα είναι τι μπορούμε να κάνουμε εμείς απέναντι σε όλους αυτούς τους ρουφιάνους και τα καρφιά που μας περιτριγυρίζουν / κατά πρώτον, αρκεί η συνειδητοποίηση και, κατά δεύτερον, don't panic / δεν πρέπει ποτέ να ξεχνάμε πως είμαστε υπό παρακολούθηση, ακόμα και μέσα σε αυτό το χαώδες Διαδίκτυο** / θα μάθατε τι έπαθε ο Ελληνας χάκερ με το ψευδώνυμο Cyberia / όταν στο ΕΙΕ (Εθνικό Ιδρυμα Ερευνών) έφτασε ένας τηλεφωνικός λογαριασμός κοντά στα 10.000.000 δρχ., το Ιδρυμα έκανε μηνύσεις και την υπόθεση ανέλαβε η Διεύθυνση Ασφαλείας Αττικής, η οποία σε συνεργασία με τον ΟΤΕ δεν άργησε να βρει τον ένοχο: έναν φοιτητή από την Ξάνθη και έναν πιθανό συνεργάτη του από την Κρήτη / το σαΐνι έσπαγε κάθε -παρωχημένο- κωδικό και είχε ξεφτιλίσει τα δίκτυα -σουρωτήρια- ασφαλείας, αλλά γούσταρε και το phone sex και φόρτωνε το λογαριασμό με κλήσεις σε hot lines στην άλλη άκρη του κόσμου / το παιδί πρακτική εξάσκηση έκανε στην επιστήμη που σπούδαζε και οι ικανότητές του εκτιμήθηκαν δεόντως από την Intracom που έσπευσε να τον προσλάβει / ο εισαγγελέας, όμως, άσκησε δίωξη σε βαθμό κακουργήματος και σαν να μην έφτανε αυτό πλάκωσαν και οι Αμερικανοί για να του φορτώσουν τις επιθέσεις που δέχτηκε τον περασμένο Νοέμβριο μία στρατιωτική βάση στην Αριζόνα / βέβαια, ο Cyberia έκανε λάθη (ως συνήθως) και αυτά ήταν που έγιναν όπλα στα χέρια των διωκτών του (ως συνήθως) / μετά από πέντε-δέκα επιτυχημένα χτυπήματα ο καθένας μπορεί να παρασυρθεί και να νομίζει πως είναι ο σούπερ χάκερ, και εκεί αρχίζει να στραβώνει η υπόθεση / κάπου στην πορεία χάνεται το fun και στη θέση του μπαίνει ο ανταγωνισμός και οι πονηρές σκέψεις για κονόμα / μία υπόθεση όσο σοβαρή κι αν είναι δεν παύει να έχει και την πλάκα της / εδώ εισερχόμαστε στη δεύτερη παράμετρο του θέματος, που δεν είναι άλλη από τη χιουμοριστική αντιμετώπιση (don't panic) / η ίδια η ζωή που δίνει τον πόνο και το δάκρυ, η ίδια η ζωή δίνει και το γέλιο και τη χαρά / **το Internet παραείναι σοβαρή υπόθεση για να την αφήσουν να είναι ελεύθερη - ας μην παραμυθιαζόμαστε, λοιπόν, και ας το δεχτούμε έτσι / δηλαδή, όταν σχεδιάζουμε να ληστέψουμε μία τράπεζα δεν το συζητάμε με τους συνεργάτες μας στα κανάλια του IRC ή στο chat του "PC Master"** / ακόμα και να είμαστε υποχρεωμένοι να επικοινωνούμε on-line (μέσα από κανένα Net Meeting ή κανένα CU-SeeMe), μπορούμε πολύ εύκολα να κωδικοποιούμε τη συζήτηση / στην αγορά κυκλοφορούν αρκετά προγράμματα για κωδικοποιημένη επικοινωνία, αλλά το πιο απλό και πιο σίγουρο είναι να ορίζουμε εμείς (από πριν) συνθηματικές λέξεις και εκφράσεις / όταν θα λέμε "Μαρία" θα εννοούμε την τράπεζα, όταν θα λέμε "αναπτήρες" θα εννοούμε τα κουμπούρια και όταν θα λέμε "χεστήκαμε" θα σημαίνει μας την έπεσαν / βέβαια, όλα αυτά μοιάζουν με σενάριο επιστημονικής φαντασίας (ή ελληνικής κωμωδίας), αφού στη χώρα μας δεν ξέρουμε ακόμα τι είναι το chat και δεν έχουμε καλά καλά ούτε Net Meeting / τον τελευταίο μήνα έχω στο κομπιούτερ μου τέσσερις συνδέσεις: την κανονική dial-up enternet, τη δωρεάν x-treme, μία μηνιαία στην HoL (προσφορά του "National Geographic") και την ISDN στα 128 (Acropolis) / η πρώτη είναι σταθερή και σίγουρη (αλλά στα 33.600), η δεύτερη είναι... (εντάξει, τι να πω, αρκεί που είναι τζάμπα), η ISDN είναι για κλάματα και η HoL έκανε την έκπληξη / για να πω την αλήθεια ήμουν προκατειλημμένος με τη συγκεκριμένη εταιρεία από τότε που η νύφη μου πήρε το κομπιούτερ-προσφορά της "Καθημερινής" με έναν χρόνο συνδρομή στο Internet από την HoL / η προσφορά ήταν μία σκέτη τραγωδία, αλλά και η σύνδεση με το δίκτυο αυτή κι αν ήταν... / καταρχήν, έφταιγε το modem, όμως και η HoL είχε στείλει όλους αυτούς τους κωδικούς (δηλαδή, την προσφορά της "Καθημερινής") στα πιο αργά modems της και με τέτοιο bandwidth που δεν ήταν δυνατόν να σερφάρεις στο Internet / στην προσφορά του "National Geographic", όμως, η ίδια εταιρεία έδειξε ένα τελείως διαφορετικό πρόσωπο και η σύνδεση είναι σταθερή και γρήγορη στα 54.000bps / κρίμα που τελειώνει μεθαύριο / όμως, στη θέση της έρχεται -ταρατατζούμ, ταρατατζούμ!- η δορυφορική σύνδεση / στο επόμενο τεύχος οι πρώτες εντυπώσεις.

ΓΡΑΦΕΙ Ο @simos@militos

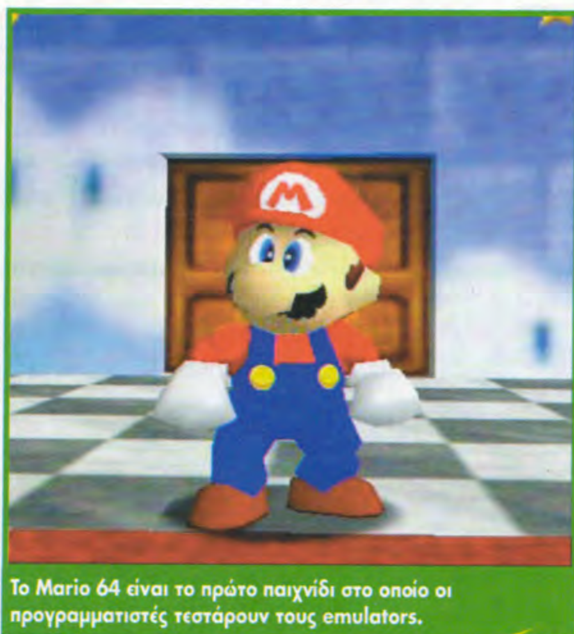


TRWIN, ΤΟ ΝΕΟ ΑΙΜΑ

Εξομοιώνοντας -άψογα- το N64

Στο τεύχος αυτό θα δούμε έναν από τους καλύτερους εξομοιωτές για N64, που αποτελεί ταυτόχρονα μία μεγάλη ελπίδα για την ευρύτερη emulators' scene. Προτού περάσουμε όμως στην παρουσίαση του προγράμματος, θα ασχοληθούμε με μία πολύ σημαντική είδηση, που σκόρπισε την απογοήτευση στους απανταχού φίλους της "ναυαρχίδας" της Nintendo...

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr



Το Mario 64 είναι το πρώτο παιχνίδι στο οποίο οι προγραμματιστές τεστάρουν τους emulators.

Το UltraHLE είναι, βέβαια, ο πρώτος και καλύτερος εξομοιωτής για N64. Εδώ και μερικούς μήνες περιμένουμε εναγωνίως την καινούρια έκδοση του προγράμματος, που αναμένεται να προσθέσει έναν μεγάλο αριθμό παιχνιδιών στη λίστα των υποστηριζόμενων τίτλων. Εμπνευστής και "ψυχή" της όλης προσπάθειας είναι ο γνωστός σε όλους Reality Man, ένας ιδιαίτερα χαρισματικός προγραμματιστής, αλλά και, όπως προκύπτει από ύφος των ανακοινώσεών του στο www.ultrahle.com, ένας ιδιόρρυθμος, έως εκκεντρικός χαρακτήρας. Ετσι, οι δηλώσεις του πριν από μερικές εβδομάδες, οι οποίες πρόδιδαν κάποια δυσφορία ("RM is unhappy", είχε γράψει τότε το "Emucamp"), δεν ενέπνευσαν ανησυχία για το μέλλον του UltraHLE. "Μπόρα είναι, θα περάσει", σκέφτηκαν οι περισσότεροι, φέρνοντας στο νου τα πολλά παρόμοια περιστατικά του παρελθόντος. Φαίνεται, όμως, ότι αυτή τη φορά τα πράγματα ήταν πιο σοβαρά και λίγες μέρες μετά έσκασε η βόμβα: Ο Reality Man δήλωσε ότι εγκαταλείπει το UltraHLE, μάλιστα, απέσυρε τη θρυλική σελίδα του emulator!

Πρόκειται σαφώς για ένα μεγάλο πλήγμα στο χώρο των εξομοιωτών. Πρέπει, ωστόσο, να επισημάνουμε ότι η στάση του RM είναι, ως ένα σημείο, κατανοητή. Δέχτηκε αφόρητη πίεση τόσο από τις εταιρίες, που έβλεπαν ότι η αύξηση της δημοτικότητας του UltraHLE θα οδηγούσε στην πτώση των πωλήσεων των προϊόντων τους, όσο και από τους χρήστες του εξομοιωτή, οι οποίοι γίνονταν μέρα με τη μέρα πιο απαιτητικοί. Οταν η πίεση αυτή δεν προέρχεται από τη δουλειά σου, αλλά από το χόμπι σου, δηλαδή από κάτι που κάνεις για την ξεκούραση/ευχαρίστησή σου, είναι επόμενο να κλονίζεται η ψυχική ισορροπία σου. Εκτός από την πίεση είναι κι ο κορεσμός ύστερα από την παρατεταμένη ενασχόληση με το ίδιο αντικείμενο. Κάτι που πρέπει επίσης να ληφθεί υπόψη είναι η ιδιόμορφη προσωπικότητα του RM: Οταν είχε πρωτοκυκλοφορήσει ο emulator, ήταν ο σημαιοφόρος, ο πρώτος στο είδος του. Λίγοι πίστευαν πριν από έναν χρόνο ότι η εξομοίωση ενός τόσο δυνατού μηχανήματος (64bit) ήταν εφικτή από έναν μέσο υπολογιστή. Για όλους εμάς, ο RM ήταν ο Θεός. Ολοι ασχολούνταν με το project του, κι αν ποτέ έγραφε οτιδήποτε στο site του, μέσα στην επόμενη ώρα η δήλωσή του φιγουράριζε σε όλα τα emulation sites του Διαδικτύου. Ομως, με την πάροδο του χρόνου κι άλλοι εξομοιωτές για N64 άρχισαν να κάνουν δειλά δειλά την εμφάνισή τους κι αυτό είχε ως αποτέλεσμα την



Το Milo's Astrolanes, ένα "διαστημικό" παιχνίδι bowling.

απομυθοποίηση του UltraHLE. Ειδικά μετά την κυκλοφορία του Nemu, που υποστήριζε 126 παιχνίδια, ο RM άρχισε να χάνει την παλιά αίγλη του, έπαψε πια να είναι το κέντρο του κόσμου για την κοινότητα των emulators. Για έναν φύσει ανταγωνιστικό χαρακτήρα, κάτι τέτοιο αποτελεί σημαντικό πλήγμα και βγήκε προς τα έξω αρχικά με τη μορφή "γκρίνιας" και δυσφορίας και στη συνέχεια με την εγκατάλειψη της προσπάθειας. Φυσικά, ούτε για μια στιγμή μη νομίσετε ότι με τα παραπάνω στρέφομαι εναντίον του RM. Η οποιαδήποτε δυσφορία, που είναι πιθανόν να βγήκε στο κείμενο, προφανώς οφείλεται στην αδυναμία μου να συνειδητοποιήσω αυτό που έχει συμβεί. Κάτι που, μερικές ώρες πριν, φαινόταν αδιανόητο...

Ομως, μη τα βάψουμε μαύρα κιόλας. Η αποχώρηση του RM δεν σημαίνει και τον τερματισμό του UltraHLE, μια και ο emulator βρίσκεται στα ικανά χέρια της υπόλοιπης προγραμματιστικής ομάδας. Επιπλέον, οι υπόλοιποι εξομοιωτές για N64 και πολλοί είναι, και πολύ καλά δείγματα μας έχουν δώσει μέχρι τώρα. Στο τεύχος αυτό, όπως διαβάσατε και στην αρχή, θα ασχοληθούμε με έναν από τους σημαντικότε-




Το Legend of Zelda στο TRWIN (αριστερά) και στο UltraHLE. Εδώ φαίνεται καθαρά η διαφορά στην απόδοση, στο TRWIN όμως το παιχνίδι είναι πιο γρήγορο.

ρους emulators της "νέας φουρνιάς", τον TRWIN. Σημειώνεται ότι αρχικά ήθελα να παρουσιάσω τον Corn, αλλά, δυστυχώς, το εν λόγω πρόγραμμα φαίνεται πως έχει κάποιο πρόβλημα με το σύστημα αρχείων FAT32 που έχω εγκαταστήσει στον σκληρό δίσκο μου, και έτσι στάθηκε αδύνατον να το τρέξω.

TA SITES ΤΟΥ ΔΕΚΑΠΕΝΘΗΜΕΡΟΥ

➤ Γνωρίζετε, βέβαια, το Overclocked, το site που δημοσιεύει, ανά τακτά χρονικά διαστήματα, κόμιξ με ήρωες τους emulators και τους δημιουργούς τους. Το Overclocked βρήκε πρόσφατα "συγκάτοικο στην τρέλα" στο πρόσωπο (ή μάλλον... στη διεύθυνση) του Bit Rot (http://stackmaster.tripod.com/index3.html). Το Bit Rot, λοιπόν, αναλαμβάνει να παραπληροφορήσει τους αναγνώστες του, διαστρεβλώνοντας τις ειδήσεις του Emucamp!

➤ Ο WinFELLOW, όπως μπορείτε να καταλάβετε κι από το όνομα, είναι μία προσπάθεια μεταφοράς του δημοφιλούς DOS emulator για Amiga σε περιβάλλον Windows. Ο Solamnic ανέλαβε τη μετάφραση της επίσημης σελίδας του emulator στα ελληνικά κι έχει κάνει, ομολογουμένως, πολύ καλή δουλειά (http://fellow.sourceforge.net/main/gr_index.html).

➤ Στη διεύθυνση http://homepages.pathfinder.gr/emulationgr/ θα βρείτε το site για emulators του Φάνη Κουρτικάκη. Αν και απλό στη σχεδίαση, περιλαμβάνει πολλά χρήσιμα αρχεία, ειδικά για τους fans του Gameboy! Μια βόλτα από εκεί θα σας πείσει.

➤ Στο site του PCSX (http://pcsc.emuforce.com) επισκεφτείτε το message board και ενημερωθείτε για το θέμα που έχει προκύψει.

TRWIN, ΛΟΙΠΟΝ...

Ο TRWIN δεν έχει, προς το παρόν, ούτε την ποιότητα του UltraHLE ούτε την ποσότητα (υποστηριζόμενων παιχνιδιών) του Nemu. Εκεί όπου υπερτερεί σαφώς είναι η ταχύτητα. Ετσι, μπορείτε να παίξετε άνετα τα αγαπημένα σας παιχνίδια ακόμα και σε όχι και τόσο ισχυρά μηχανήματα. Ο ήχος αποτελεί την "αχίλλειο πτέρνα" του προγράμματος, μια και δεν αποδίδεται καθόλου καλά. Αντίθετα, το interface είναι φιλικό και δεν θα αντιμετωπίσετε το παραμικρό πρόβλημα. Στα menus υπάρχουν κάποιες επιλογές, που θα σας κάνουν τη ζωή πιο εύκολη. Για παράδειγμα, έστω ότι κάποιο παιχνίδι "τρέχει" υπερβολικά γρήγορα. Για να το επαναφέρετε στον φυσιολογικό ρυθμό του, δεν έχετε παρά να ενεργοποιήσετε την επιλογή "Lock Vsync to 60Hz" από το menu "Options". Ή, αν έχετε κάρτα γραφικών με chipset της 3dfx, μπορείτε να προσθέσετε ένα "τικ" δίπλα στην αντίστοιχη επιλογή. Ας δούμε, όμως, πόσο καλά τα καταφέρνει ο εξομοιωτής σε συγκεκριμένα παιχνίδια:

Mario 64, Milo's Astrolanes, Quest 64, WaveRace SE, SanFran Rush, Mortal Kombat 4, Star Soldiers, Robotron, Gretzki98

Σχεδόν άψογη εξομοίωση, με λίγα "ασήμαντα" bugs. Στην αρχική οθόνη του M64, για παράδειγμα, δεν εμφανίζονται τα αστεράκια γύρω από την κεφάλα του Mario, στο Astrolanes υπάρχουν κάποια προβλήματα στην κίνηση και στο MK4 δεν εμφανίζονται κάποια αντικείμενα στην αρχική οθόνη (μέσα στο παιχνίδι δεν υπάρχει πρόβλημα), αλλά αυτά είναι λεπτομέρειες.

Rampage World Tour

Υποτίθεται ότι το παιχνίδι παίζει σχεδόν τέλεια. Δεν υπάρχουν τα γνωστά προβλήματα με τα γραφικά (κάθε άλλο), αλλά, ύστερα από μερικά λεπτά, το πρόγραμμα κολλάει. Το περίεργο της υπόθεσης είναι ότι το ίδιο ακριβώς πρόβλημα παρουσιάζεται όταν πάω να τρέξω το

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Ο ePSXe είναι ένας καινούριος και φιλόδοξος emulator για PlayStation που αναμένεται να κυκλοφορήσει εντός των ημερών. Τα screenshots στο επίσημο site του εξομοιωτή δείχνουν τα παιχνίδια Driver, Crash Bandicoot 3, Spyro the Dragon να τρέχουν χωρίς πρόβλημα.

Κυκλοφόρησε η καινούρια έκδοση του WinUAE (0.8.14 Release 2), παρά τις προηγούμενες δηλώσεις του προγραμματιστή του, σύμφωνα με τις οποίες η 0.812 θα ήταν και η τελική μορφή του προγράμματος.

Κυκλοφόρησαν δύο νέοι emulators για το PC Engine, οι DPCE και HuC. Ο πρώτος, δυστυχώς, μας τελείωσε πρόωρα, μια και ο προγραμματιστής του δήλωσε ότι δεν έχει αρκετό ελεύθερο χρόνο για να συνεχίσει το project. Αντίθετα, τα μέχρι τώρα δείγματα που είχαμε από τον HuC είναι κάτι παραπάνω από θετικά και πολλοί μιλούν για ένα πρόγραμμα που θα μας κάνει να ξεχάσουμε γρήγορα την "τέλεια" (αλλά και εμπορική) Magic Engine.

ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER"

Ομολογώ ότι στο προηγούμενο τεύχος σάς άφησα κομματάκι παραπονεμένους. Αυτή τη φορά, όμως, έχουμε προγράμματα για όλα τα γούστα: εξομοιωτές για Gameboy, Nintendo 64, PlayStation, Amiga... Ανάμεσά τους, το ολοκαίνουριο PCSX του "δικού μας" Shadow, αλλά και η τελευταία κυκλοφορία του WinFellow, που, όπως θα διαβάσετε και σε άλλο σημείο του άρθρου, έχει ιστοσελίδα μεταφρασμένη στα ελληνικά! Οπως είχαμε υποσχεθεί στο προηγούμενο τεύχος, εδώ θα βρείτε και τον emulator για το περίφημο CHIP8, που έφτιαξε ένας άλλος "δικός μας", ο Bad Sector. Κι αν είστε καλά παιδιά, ίσως σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη να βρείτε μία από τις γνωστές "εκπλήξεις" μας.

ίδιο παιχνίδι με το UltraHLE. Μήπως είναι κατεστραμμένο το ROM που έχω; Για ρίξτε μια ματιά και, βέβαια, γράψτε μου σχετικά!

Mario Kart

Ενώ έτρεχε άψογα στην προηγούμενη έκδοση του TRWIN, τώρα κολλάει μετά την εμφάνιση του λογότυπου της Nintendo. Η πλάκα είναι ότι η κυκλοφορία της καινούριας έκδοσης συνέπεσε με την ημερομηνία που έκλεινε το CD, οπότε δεν είμαι σίγουρος ποια έκδοση θα πέσει στα χέρια σας. Ούτως ή άλλως, βέβαια, η έκδοση που "λείπει" θα μπει στο CD του επόμενου δεκαπενθήμερου.

Zelda 64

Η εισαγωγή παίζει κανονικά, αν και τα χρώματα είναι πολύ πιο σκούρα από το κανονικό. Μόλις πάει να ξεκινήσει το παιχνίδι, όμως, το TRWIN κολλάει.

Tetris 64

Μπορείς να περιστρέψεις τα αντικείμενα που πέφτουν, αλλά, δυστυχώς, δεν μπορείς να τα μετακινήσεις δεξιά - αριστερά, γεγονός που καθιστά κι αυτό το παιχνίδι, δυστυχώς, unplayable.

ΕΠΙ ΤΟΥ ΠΙΕΣΤΗΡΙΟΥ

Κυκλοφόρησε επιτέλους το PCSX, ο πολυαναμενόμενος emulator για PlayStation που ετοίμαζαν εδώ και μερικούς μήνες ο Shadow και η ομάδα του. Μερικοί από τους εμπορικούς τίτλους που υποστηρίζονται είναι οι Toyoten Retsuden 3, Pang! Collection και Bubble Bobble. Ομως, λίγες μόνο ημέρες μετά την κυκλοφορία, μια άλλη προγραμματιστική ομάδα, η FPSE, έβγαλε μια περίεργη ανακοίνωση με τίτλο: "Wow, εμείς φτιάχνουμε κι οι άλλοι μάς αντιγράφουν", παραθέτοντας μάλιστα μία λίστα με τα projects που υποτίθεται ότι δανείστηκαν κάποια στοιχεία από το πρόγραμμά τους. Μέσα στη λίστα αυτή περιλαμβάνεται, όπως ίσως θα μαντέψατε, το PCSX αλλά και το καινούριο ePSXe. Μια και δεν γνωρίζω τι ακριβώς έχει συμβεί, παραθέτω την άποψη του Emucamp για το θέμα που προέκυψε: "Το γεγονός και μόνο ότι ο Demo (γνωστός από τη δουλειά του στο ZSNES) είναι μέλος της ομάδας του ePSXe, καθιστά τη δήλωση της FPSE αναξιόπιστη". Από την πλευρά του, ο Shadow εξέφρασε τη δυσαρέσκειά του με έναν περίεργο τρόπο: Ανακοίνωσε ότι το project PCSX ματαιώνεται! Ελπίζω να ανακαλέσει σύντομα, άλλωστε οι κατηγορίες της FPSE μοιάζουν σχεδόν παιδικές. Είναι προφανές, βέβαια, ότι οι ομάδες που δουλεύουν πάνω στο ίδιο αντικείμενο πρέπει να αλληλοβοηθιούνται και όχι να ανοίγουν πόλεμο, με στόχο να κερδίσουν τη μάχη των εντυπώσεων...

Ας μείνουμε όμως για λίγο ακόμα στο χώρο του PSX, για να δούμε κάποιες πληροφορίες που μας έστειλε ο Δημήτρης Αναγνώστου και αφορούν στο παιχνίδι Metal Slug. Απ' ό,τι φαίνεται, το παιχνίδι δεν τα πηγαίνει και τόσο καλά με το Bleem, μια και βγάζει μήνυμα ότι υπάρχει πρόβλημα με την κάρτα ήχου, ακόμα κι όταν ο ήχος είναι απενεργοποιημένος, αλλά, αντίθετα, δουλεύει μια χαρά με το PSEMU PRO. Να, λοιπόν, που πολλές φορές το jaba είναι καλύτερο από το εμπορικό...

Κάπου εδώ, όμως, μείναμε από χώρο, οπότε η "αλλαγή της αλλαγής", που σας είχαμε υποσχεθεί την προηγούμενη φορά, αναβάλλεται για το επόμενο τεύχος (κάτι μου θυμίζει η προηγούμενη φράση). Μέχρι τότε, κάνετε λίγη υπομονή, δυο βδομαδούλες είναι αυτές. Καλό emulation!

PC

PCSX

Μερικά από τα παιχνίδια που υποστηρίζει -προς το παρόν- το PCSX. Τα τρία από τα τέσσερα που βλέπετε στις φωτογραφίες τρέχουν σχεδόν άψογα, ενώ το FIFA φορτώνει κανονικά, αλλά μετά δεν αναγνωρίζει τον controller.

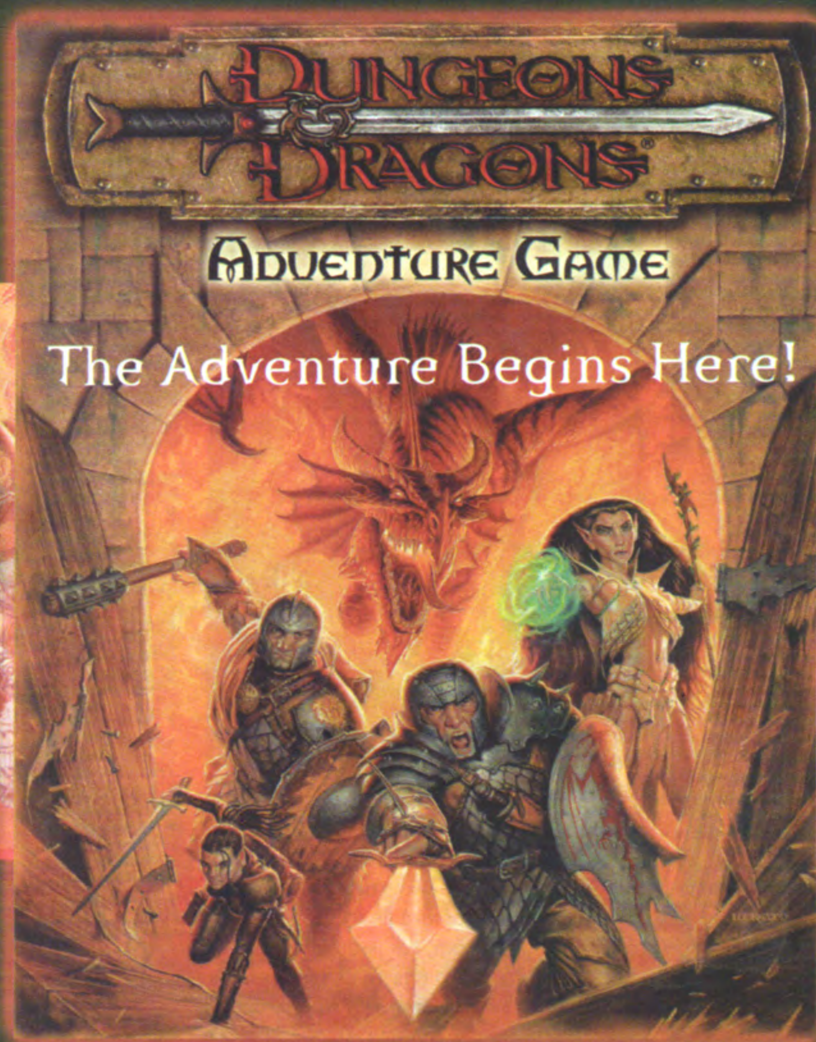








Κάντε τον Μύθο πραγματικότητα



Κατι κινείται πίσω απο την πόρτα...
Μπορει να είναι μια ορδή απο τέρατα.
Η κάποιος τρομακτικος Δράκος με καυτή ανάσα.

Πρόβλημα;

Οχι. Οχι για εσένα
Εσύ είσαι ο Ηρωας!

Μπορείς να αντιμετωπίσεις τα πάντα
στο πιό σημαντικό
επιτραπέζιο παιχνίδι Φαντασίας



Το παιχνίδι Ρόλων Dungeons & Dragons
εισάγεται στην Ελλάδα απο την Κάισσα
Πληροφορίες στο 6929169



D&D PLAYER'S HANDBOOK

Ενας θησαυρός στο ράφι σας

Οπως είναι γνωστό σε όσους ασχολούνται με τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων, τον Αύγουστο κυκλοφόρησε η νέα έκδοση του παιχνιδιού που όλοι γνωρίζαμε ως Advanced Dungeons & Dragons και το οποίο πλέον κρατά την ονομασία Dungeons & Dragons για να σηματοδοτήσει την ιστορική συνέχειά του με το πιο παλιό και διαδεδομένο παιχνίδι ρόλων.

Του Μίλτου Κύρκου



Δεν υπάρχει role player που να μην έχει παίξει AD&D ή να μην έχει έρθει σε επαφή με τους κόσμους και το μύθο του - οι κόσμοι της Dragonlance, των Forgotten Realms, του Greyhawk έχουν εμπνεύσει άπειρες περιπέτειες αλλά και εκατοντάδες νουβέλες και ιστορίες. Ακόμα και στο χώρο των παιχνιδιών για υπολογιστές δεκάδες τίτλοι "χτυπούν τη φλέβα" του AD&D, από τα παλιά Pool of Radiance και Heroes of Krynn μέχρι το Baldur's Gate και το Icewind Dale, αλλά και πολλές προσπάθειες που έξω από τους κανόνες του AD&D αναπαριστούσαν τους ίδιους κόσμους και τις αυτές ιδέες. Αν, δε, θεωρούμε πως ο Tolkien αποτέλεσε την έμπνευση για όσους κατασκευάζουν κόσμους μαγείας και ηρωισμού, το AD&D στάθηκε το μέτρο της επιτυχίας και της σύγκρισης.

Στο κατώφλι, όμως, της νέας χιλιετίας ή, για να μην είμαστε ρομαντικοί, μόλις η Wizards of the Coast κατάφερε να βάλει σε μία τάξη την κληρονομιά της TSR, της εταιρείας που έβγαζε τόσα χρόνια το παιχνίδι, οι αλλαγές ήταν αναμενόμενες. Οταν κάνει κάποιος μία σημαντική παρέμβαση στο χώρο της παραγωγής ενός τόσο σημαντικού παιχνιδιού, πρέπει να δώσει και resources στην ίδια την ανανέωση και τη βελτιστοποίηση του προϊόντος. Και ευτυχώς έχουμε πια στα χέρια μας το αποτέλεσμα αυτών των προσπαθειών. Ενα πολύ εντυπωσιακό βιβλίο 300 σελίδων, με σκληρό, πολύχρωμο εξώφυλλο και εντυπωσιακό artwork που δένει άριστα με την ανάγκη δημιουργίας ατμόσφαιρας και μύθου. Το Player's Handbook, το πρώτο από τη σειρά των Core Books, το βιβλίο που απευθύνεται σε όλους τους παίκτες αλλά και τους Dungeon Masters, ο ακρογωνιαίος λίθος της νέας προσπάθειας είναι στα χέρια των παικτών.

Η ανταπόκριση υπήρξε άμεση και εντυπωσιακή. Η περιέργεια, η στόμα με στόμα διαφήμιση, η αγάπη για το παιχνίδι, όλα αυτά μαζί έσπρωξαν τις πωλήσεις του Player's Handbook στην Ελλάδα πάνω από τα 1.000 αντίτυπα μέσα σε λίγες ημέρες. Οπως μας πληροφόρησε η εισαγωγέας του παιχνιδιού Κάισσα, τα στοιχεία πωλήσεων από όλα τα καταστήματα είναι εντυπωσιακά, μια και το βιβλίο το προμηθεύονται όχι μόνο οι τωρινοί παίκτες του AD&D, οι οποίοι είναι φυσικό να θέλουν να μπουν στο ρεύμα της ανανέωσης, αλλά και πολλοί παλαιότεροι παίκτες που ξαναβρίσκουν μία επαφή με τον κόσμο της ηρωικής φαντασίας μέσα από τις νέες ιδέες και τάσεις του παιχνιδιού. Και αν αυτά τα στοιχεία αφορούν στον Αύγουστο και μόνο, έχουμε μία πολύ απτή επιβεβαίωση της δυναμικότητας του χώρου των role players και της κοινότητάς τους.

Ομως, τι λέει το ίδιο το Player's Handbook ή PHB, όπως είναι γνωστό στους χιλιάδες gamers; Το νέο σύστημα αξίζει ως παιχνίδι; Δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να δημιουργήσουν οι ίδιοι το χαρακτήρα τους όσο διαφορετικό τον επιθυμούν και να προχωρήσουν στις περιπέτειές τους χωρίς να βαραίνουν τα βαρίδια ενός συστήματος περιοριστικού και άκαμπτου;

Διαβάζοντας το PHB παίρνει κανείς απάντηση σε όλα τα ερωτήματα που μπορεί να έχει - όχι, όμως, μόνο ως έμπειρος παίκτης που αναζητά την επιβεβαίωση των δικών του απόψεων, αλλά και ως νέος παίκτης στο χώρο που έχει την ανάγκη να συναντήσει κανόνες και ιδέες που θα τον ωθήσουν με ήπιο τρόπο στην προσπάθειά του να μπει στους χώρους του πιο συμμετοχικού και συναρπαστικού παιχνιδιού που υπάρχει: του παιχνιδιού ρόλων.

MAGIC: THE GATHERING INVASION

Οι φίλοι του Magic: The Gathering έχουν ήδη στα χέρια τους τη νέα επέκταση του παιχνιδιού με τον τίτλο Invasion. Ακόμα δεν έχουμε τις κάρτες για να μπορέσουμε να δούμε αν όλοι οι ψίθυροι που έρχονται από το Internet ευσταθούν, αλλά τα σχόλια είναι πως ξεπερνά κατά πολύ την ισχύ του Merquadian Masques που ήταν η περσινή επέκταση. Ολα αυτά τα δοκίμασαν, βέβαια, από πρώτο χέρι όσοι συμμετείχαν στα pre release tournaments που διοργανώνει η Κάισσα κάθε φορά που κυκλοφορεί ένα νέο συμπλήρωμα. Πληροφορίες λένε πως εύσωμος υπεύθυνος περιοδικού εθεάθη στις πρώτες γραμμές της μάχης, αλλά το πτώμα του ακόμη αναζητείται...





Το PHB αρχίζει περιγράφοντας τα έξι βασικά, πρωταρχικά χαρακτηριστικά που προδιαγράφουν πολλές φορές την καριέρα των χαρακτήρων: Δύναμη, Επιδεξιότητα, Κράση, Εξυπνάδα, Σοφία και Χάρισμα. Ενας εύσχημος τρόπος να εισαγάγει κανείς τα μαθηματικά στον τρόπο επίλυσης των διαφορών. Μια και τα χαρακτηριστικά μας είναι εκφρασμένα σε αριθμούς, τι πιο απλό από ένα ζάρι για να συνεχίσουμε;

Φυσικά, συνεχίζουμε με τις ράτσες, που δίνουν την ευκαιρία σε πολλούς εραστές της διαφορετικότητας να αναπτύξουν ρόλους πέραν των συνηθισμένων, με έντονο το στοιχείο της υποκριτικής ικανότητας, μια και ένα Halfling είναι πάντα τέτοιο και πρέπει να φέρεται ανάλογα, ενώ από έναν Human παραβλέπουμε και κάτι.

Στις Classes ο παίκτης διαλέγει το επάγγελμα ή την ενασχόλησή του. Συνήθως είναι η πρώτη επιλογή που κάνει. Δίπλα στις πιο συνηθισμένες βλέπουμε με έκπληξη αυτήν του monk, του πολεμιστή-ιερέα που αναζητά το μονοπάτι της τελείωσης και της ανύψωσης σε σφαίρες πέραν των κοινών ανθρώπινων. Η ικανότητά του στην άοπλη μάχη είναι μνημειώδης, αν και ευτυχώς δεν έχουν όλοι πολεμιστές-ιερείς το προφίλ του Κουνγκ-Φου.

Το πιο ενδιαφέρον κεφάλαιο, ωστόσο, είναι το επόμενο, αυτό των skills, των ικανοτήτων των παικτών, οι οποίες αυξάνουν με την εμπειρία και τις δοκιμασίες. Για καθετί που ο παίκτης θέλει να επιχειρήσει (και που δεν είναι αυτόματη επιτυχία, όπως το γράψιμο ενός άρθρου για το "PC Master"...) χρησιμοποιεί το skill check: ένα εικοσάπλευρο ζάρι, στο οποίο προσθέτει το επίπεδο του skill που επηρεάζει την πράξη και κάποια μεταβλητή από τις γενικότερες ικανότητές του. Αν αυτό το ζάρι είναι μεγαλύτερο από ή ίσο με τη δυσκολία της πράξης, τότε... bingo! Βλέπουμε, λοιπόν, πως μια και το επίπεδο σε ένα skill ανεβαίνει με την εμπειρία ανάλογα με τις επιλογές του παίκτη, οι χαρακτήρες σιγά σιγά διαφοροποιούνται προς την κατεύθυνση που οι ίδιοι οι παίκτες επιθυμούν. Ως συμπλήρωμα αυτής της λογικής έρχονται τα feats, που είναι σαν ιδιαίτερες ικανότητες αγοραζόμενες από την εμπειρία. Ανάλογα, όμως, με τις ιδιαιτερότητες κάθε χαρακτήρα (π.χ. Escape Artist ή Spellcraft) οδηγούν σε ακόμη μεγαλύτερη διαφοροποίηση.

Βλέπουμε ότι το παιχνίδι μετατρέπεται σε ένα skill-based σύστημα που δίνει μεγάλες δυνατότητες προσωπικής παρέμβασης στη διαμόρφωση του χαρακτήρα. Αυτό είναι πολύ καλό αν σκεφτεί κανείς ότι μία από τις μεγάλες επικρίσεις του AD&D ήταν πάντα τα στερεότυπα των χαρακτήρων που επέβαλλε έστω και άθελά του.



Το κεφάλαιο της μάχης θα το δούμε τον επόμενο μήνα, μια και είναι πολύ σημαντικό και οι αλλαγές ιδιαίτερα ευχάριστες!



PRO TOUR

Στις 15 Οκτωβρίου θα διεξαχθεί στο Ξενοδοχείο "President" το τουρνουά πρόκρισης για το Pro-Tour Los Angeles του Magic: The Gathering. Ενας τυχερός (ή μάλλον ικανός, διότι η τύχη δεν αρκεί σε ένα τόσο σκληρό τουρνουά) θα ταξιδέψει στο Los Angeles με τα έξοδα πληρωμένα από την Κάισσα, ώστε να μας μεταφέρει την ατμόσφαιρα και τις εμπειρίες από το πιο σκληρό τουρνουά Magic του κόσμου με τα τεράστια χρηματικά έπαθλα. Το παιχνίδι θα διεξαχθεί σε Rochester draft και δεν υπάρχει περιορισμός στις θέσεις. Για περισσότερες πληροφορίες καλέστε το 6929165, την ανοιχτή γραμμή πληροφοριών της Κάισσα, ή ανατρέξτε στο www.kaissagames.com, την ιστοσελίδα της Κάισσα που πάντα έχει όλες τις πληροφορίες για τα επερχόμενα τουρνουά. Επίσης, στις 15 Οκτωβρίου θα διεξαχθεί και η πρώτη D&D Fiesta με παρουσιάσεις, περιπέτειες, αρένα κ.λπ. στη νέα έκδοση του παιχνιδιού ρόλων Dungeons & Dragons. Θέσεις περιορισμένες!

ΣΑΜΠΑΤ
Το ξίφος του Κάιν

Το Σάμπατ είναι η δεύτερη μεγαλύτερη οργάνωση στη μυστική κοινωνία των βαμπίρ και ο μεγαλύτερος αντίπαλος της Καμαρίλλα. Είναι τα βαμπίρ που κηρύσσουν πόλεμο στους πάντες... Πόλεμο ενάντια στους Προκατακλυσμιαίους, στους Πρεσβυτέρους, στη Γκεχένα, στους θνητούς και -κυρίως- στην Καμαρίλλα.

Του Αντώνη Γαλάτη

Καλώς ήλθατε στο Σάμπατ. Το να είσαι βαμπίρ για αυτή την οργάνωση σημαίνει να είσαι πολεμιστής σε έναν συνεχή ιερό πόλεμο ενάντια σε αυτά τα "κανιβαλιστικά τέρατα", που πέρασαν με το αίμα τους την "κατάρα του Κάιν" χιλιάδες χρόνια πριν...

Το Σάμπατ ξέρει ότι ο καιρός που οι Προκατακλυσμιαίοι θα ξυπνήσουν πεινασμένοι για αίμα Ομαιμων πλησιάζει και κάνει τα πάντα για μη συμβεί...

Ο πόλεμος με την Καμαρίλλα συνεχίζεται, διότι το Σάμπατ δεν ανέχεται να υπάρχουν πιόνια των Προκατακλυσμιαίων στην εξουσία, που έστω και με την άγνοιά τους θα φέρουν την καταστροφή όλων των Ομαιμων.

Τα μέλη του Σάμπατ έχουν αποδεχτεί τη φύση του κτήνους και, απορρίπτοντας την ανθρώπινη φύση τους ως αδυναμία, αντιμετωπίζουν τη σταθερή κατάβαση προς την τρέλα με άλλες, πιο σκοτεινές αντιλήψεις και θεωρίες.

Οι Πατριές που απαρτίζουν το Σάμπατ είναι οι ίδιες με της Καμαρίλλα, αλλά με την προσθήκη του "τίτλου" Αντιντρίμπου (Antitribu) που δηλώνει ότι ανήκουν στο Σάμπατ.

Τα ηνία της οργάνωσης κρατούν δύο Πατριές: οι Τζιμίσκι και οι Λασόμπρα. Οι Τζιμίσκι θεωρούνται το αρχέτυπο του βαμπίρ και κατάγονται από τα Καρπάθια και γενικότερα την Ανατολική Ευρώπη. Είναι αυτοί οι οποίοι βλέπουν, εξετάζουν και ενεργούν ως λόγιοι ή επιστήμονες και είναι διάσημοι για τα βασανιστήριά τους και την ανατριχιαστική ιδιότητά τους να πλάθουν τη σάρκα και τα οστά όπως θέλουν...



Οι Λασόμπρα είναι εκπληκτικοί δολοπλόκοι, με ασύλληπτες διπλωματικές ιδιότητες, που θα μπορούσαν να παρομοιαστούν ως η σκοτεινή αντανάκλαση των Βεντρού. Η ατραπός που τους κάνει να ξεχωρίζουν είναι μία ξεχωριστή δύναμη, η οποία τους επιτρέπει να εξουσιάζουν τις σκιές, ακόμα και το σκοτάδι το ίδιο...

Το Σάμπατ δεν αποτελείται από άμυαλους βαρβάρους, ούτε από σατανικούς ζηλωτές, όπως θέλει η Καμαρίλλα να πιστεύει. Ωστόσο, τα μέλη του Σάμπατ είναι συνεχώς στο χείλος τού να γίνουν αυτό ακριβώς...

Με συνεχείς εσωτερικές διαμάχες και άκρατη βιαιότητα, το Σάμπατ μοιάζει με



πτώμα που σαπίζει από μέσα. Ας μη σας ξεγελά αυτό, όμως, μια και η Καμαρίλλα βρίσκεται ακριβώς στην ίδια κατάσταση, μόνο που το κρύβει καλύτερα.

Οι τακτικές του Σάμπατ είναι έξυπνες και θυμίζουν τρομοκρατικές ενέργειες: Εισχωρεί μία ομάδα που την ονομάζουν "αγέλη" σε μία πόλη και πληροφορεί το "συμβούλιο" για την κατάσταση που επικρατεί. Στη συνέχεια έρχονται κι άλλες "αγέλες" ως ενισχύσεις. Το επόμενο στάδιο είναι μαζικές δημιουργίες βαμπίρ, ώστε να ισχυροποιηθούν με νέο και αναλώσιμο αίμα...

Ακολουθώντας τη λειτουργία ενός ιού, λοιπόν, όντας πολυάριθμοι ξεκινούν καταστροφές και πράξεις τρομοκρατίας σε θνητούς και μη, παραλύοντας έτσι λίγο λίγο την εξουσία του εκάστοτε Πρίγκιπα και παίρνοντας στο τέλος τον έλεγχο της πόλης.

Σε μία εποχή που είναι δύσκολο να είσαι θνητός και κόλαση να είσαι βαμπίρ... η επιλογή του στρατοπέδου είναι δική σας!...



Μάζεψε, Παίξε, Αντάλλαξε...
...Νιώσε τη Δύναμη



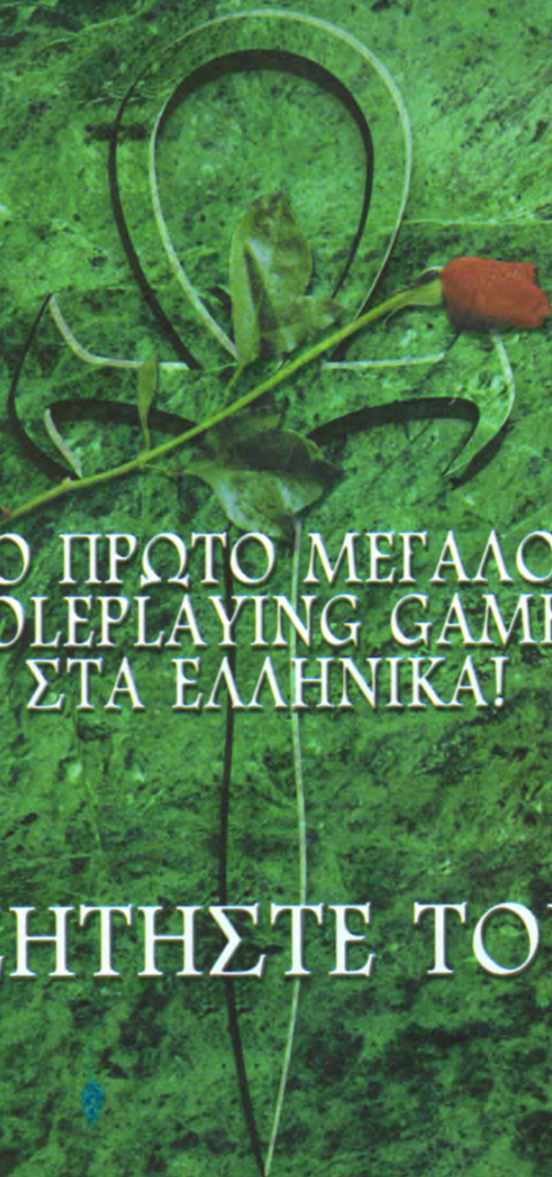
YOUNG JEDI

ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΜΕ ΚΑΡΤΕΣ

Κυκλοφορούν τα Expansions:
• Menace of Darth Maul
• Jedi Council
• Battle of Naboo



VAMPIRE
Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ



ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΜΕΓΑΛΟ
ROLEPLAYING GAME
ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!

ΖΗΤΗΣΤΕ ΤΟ!

3ης Σεπτεμβρίου 103
Πλ. Βικτωρίας Τηλ.: 8231072



Δροσίνη και Δ.Κυριακού 16
Κηφισιά Τηλ.: 8016041

Θα τα βρειτε ακόμη:

www.fantasyshop.gr

Solaris, -Μπόταση 6, Αθήνα Τηλ: 3841065 • CD Corner, -Στουρνάρη 27, Αθήνα Τηλ: 3825024 •Βαβέλ, -Λόντου 1, Αθήνα Τηλ: 3825430 • Tilt, -Ασκληπειού 37, Αθήνα Τηλ: 3636028 • Mf Systems, -Λέλας Καραγιάννη 14 Πλ. Αμερικής Τηλ: 8564265 • Inforama Center - Πατησίων 302 Α Τηλ:2281993 • Τζέμα -Αλκειβιάδου 138-140, Πειραιάς Τηλ: 4227664 • Ψυχής τα Λαμπυρίσματα -Κρότωνος 5 Ν.Κόσμος Τηλ: 9012770 • Flash Net Games -Καρύστου 13 Αμπελόκηποι Τηλ: 6985289 • Block Blaster -Γαλλίας 53, Βόλος Τηλ: 0421-28782 • Σάχ Μάτ - Ρούζβελτ 7 Καβάλα Τηλ: 051232122 • Games Net - Αλατσατών 15 Ν. Ιωνία Τηλ: 2790909 • Δρυίδης -Μαρίνου Αντίπα 7 Ν.Ηράκλειο • Start Game -Σοφοκλή Βενιζέλου 93 Τηλ:9943809 Τηλ: 2736967, Λεωφόρος Πεντέλης 34, Βριλήσσια Τηλ: 6822003 • V+C Multimedia Store -Νεραντζιωτίσης 3, Μαρούσι Τηλ: 6143336 • Virus Console Club -Κανάρη 5 Καλαμάκι Τηλ: 9847210

UTOPIA news

STARCRAFT - ALTERNITY ADVENTURE GAME

Φανταστείτε έναν κόσμο όπου το κακό απειλεί να συντρίψει το γαλαξία! Γίνετε εσείς και οι σύντροφοί σας η τελευταία και καλύτερη ελπίδα για την επιβίωση των φυλών των Terrans και Protoss. Τώρα έχετε την ευκαιρία να ζήσετε στον κόσμο του δημοφιλούς computer game Starcraft, και μάλιστα χωρίς τον υπολογιστή σας. Με το Alternity Starcraft Adventure Game μπορείτε να χαρίσετε στο Starcraft καινούρια διάσταση. Γίνεστε πια εσείς αυτοί που θα αποφασίσουν για την τύχη του γαλαξία, καθώς θα πρέπει να επινοήσετε φονικές προκλήσεις, τις οποίες στη συνέχεια θα καλέσετε τους ήρωες των Terrans και Protoss να ξεπεράσουν με επιτυχία.



Μπορείτε ακόμη να υποδυθείτε έναν Terran Marine, έναν Dark Templar, έναν Protoss Zealot αλλά και έναν High Templar.

Δώστε ζωή στην περιπέτεια!

Αυτόνομο επιτραπέζιο Role Playing Game της TSR βασισμένο στο ομώνυμο παιχνίδι για υπολογιστή/Διάθεση Κάισσα/Για 2-6 παίκτες/Τιμή 8.400δρχ.

DIABLO II - DUNGEONS & DRAGONS ADVENTURE GAME

Γνωρίστε έναν κόσμο όπου το κακό, αφού έσπειρε τη διαφθορά, έχει υποτάξει την ανθρωπότητα σε μία ανίερη δουλεία. Μάθετε να ζείτε δίνοντας συνέχεια μάχες με το υπέρτατο Κακό. Τώρα το Dungeons & Dragons χαρίζει στο Diablo II μία καινούρια διάσταση.

Χάρη στο σύστημά του μπορείτε πια να ελέγχετε τη δράση χτίζοντας dungeons διαφορετικά σε κάθε περιπέτεια και πάντα γεμάτα τρομακτικά πλάσματα αλλά και μεγάλους θησαυρούς.

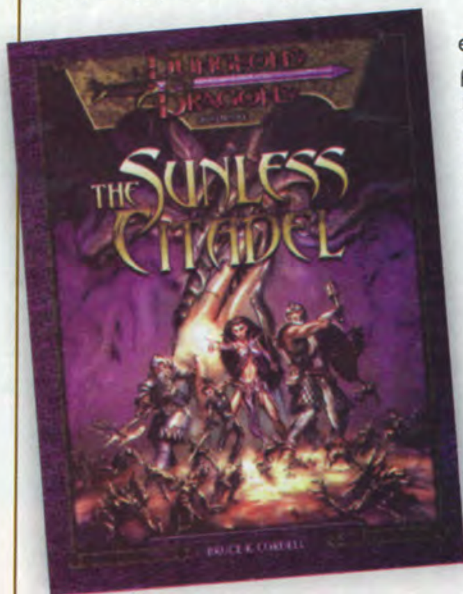


Υποδυθείτε έναν Barbarian, έναν Paladin, μία Sorceress ή μία αμαζόνα και αρχίστε τον πόλεμο ενάντια στις ανίερες ορδές του άρχοντα του Κακού, χωρίς να ξεχάσετε ότι ο καλύτερος ρόλος είναι αυτός του Dungeon Master.

Αυτόνομο επιτραπέζιο Role Playing Game της TSR βασισμένο στο ομώνυμο παιχνίδι για υπολογιστές/Διάθεση Κάισσα/Για 2-6 παίκτες/Τιμή 8.400δρχ.

THE SUNLESS CITADEL

Η πρώτη περιπέτεια που κυκλοφορεί για την τρίτη έκδοση του Dungeons & Dragons. Ενα άλλοτε περήφανο κάστρο είναι θαμμένο στα έγκατα της γης εδώ και πολλούς αιώνες. Γνωστό ως "Sunless Citadel" κρύβει στα ερειπωμένα δωμάτιά του άνομες φυλές και τρομακτικά πλάσματα.

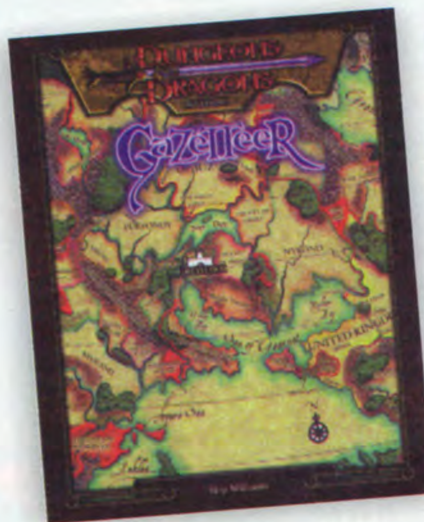


Το "Sunless Citadel" είναι η πρώτη μίας σειράς οκτώ περιπετειών που σχεδιάστηκαν έτσι ώστε ο καθένας παίζοντας να μπορέσει με τον καλύτερο τρόπο να εμπεδώσει τους κανόνες της τρίτης έκδοσης του Dungeons & Dragons ξεκινώντας από το πρώτο επίπεδο.

Περιπέτεια του D&D 3rd edition/ Διάθεση Κάισσα /Τιμή 3.800δρχ.

GAZETEER

Ο κόσμος του Dungeons & Dragons είναι ένας κόσμος μαγικός με απλούς άνδρες και γυναίκες να μάχονται ενάντια σε πανίσχυρα πλάσματα, με το καλό να πολεμά το κακό, το νόμο να πολεμά το χάος και, μάλιστα, με τις μάχες αυτές να βασίζονται σε λεπτές ισορροπίες.



Το D&D Gazeteer αναφέρεται στον κόσμο του Oerth που είναι και ο βασικός κόσμος του D&D 3rd edition, αλλά και τόπος γεμάτος ίντριγκες και κινδύνους.

Παίκτες και DMs θα κάνουν μία γρήγορη περιήγηση των πιο σημαντικών βασιλείων και θα γνωρίσουν τις σημαντικότερες προσωπικότητες που ζουν σε αυτό.

Accessory της TSR για το D&D 3rd edition/Διάθεση Κάισσα/Τιμή 3.800δρχ.

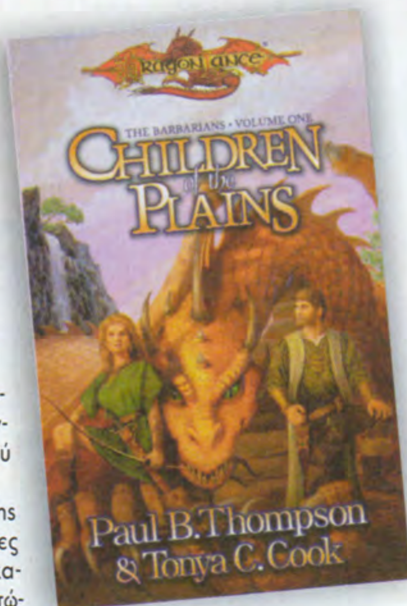
CHILDREN OF THE PLAINS

Το πρώτο βιβλίο μίας καινούριας σειράς του Dragonlance. Ενας νέος άνδρας και μία γυναίκα καταφέρνουν να ξεφύγουν από τους διώκτες τους δίνοντας ο καθένας την προσωπική του μάχη, ενώ οι ζωές τους ακολουθούν παράλληλες πορείες και συνδέονται με τη μοίρα διαφορετικών φυλών.

Ομως, οι σκοτεινές δυνάμεις βλέπουν πάντα τη γέννηση ενός νέου πολιτισμού με κακούς σκοπούς.

Το Children of the Plains μας γνωρίζει νέους ήρωες του κόσμου του Heynn καθώς και χώρες που μέχρι τώρα ήταν ανεξερεύνητες.

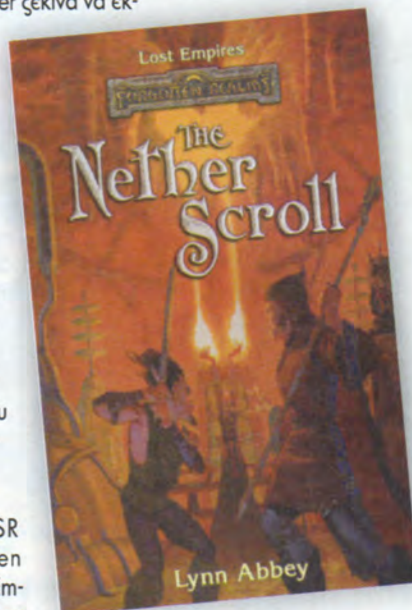
Νουβέλα της TSR για το Dragonlance/Σειρά The Barbarians/Διάθεση Κάισσα/Τιμή 2.650δρχ.



THE NETHER SCROLL

Ερχεται να συνεχίσει τη δημοφιλή σειρά Lost Empires. Ενας νεαρός magic user ξεκινά να εκδικηθεί το φόνο του δασκάλου του και να γλιτώσει το γιο του από ανάλογη μοίρα. Εχοντας να αντιμετωπίσει το κακό και τη μαγεία θα πρέπει να αντιμετωπίσει με θάρρος όλα όσα παραμονεύουν στα ερείπια του Dekanter για να βρει το χαμένο artifact που οδηγεί στην πηγή κάθε μαγείας των Forgotten Realms.

Νουβέλα της TSR για τα Forgotten Realms/Σειρά Lost Empires/Διάθεση Κάισσα /Τιμή 2.650δρχ.



THE UNICORN

Το Legend of the Five Rings είναι ένας κόσμος φανταστικών ιστοριών που διαδραματίζονται στη μυθική ανατολή. Η νουβέλα The Unicorn έρχεται να συνεχίσει τη σπουδαιότερη από αυτές τις ιστορίες: τον πόλεμο των φατριών.

Επιδημία μαστίζει το Rokugan. Ακόμα και ο Αυτοκράτορας πέφτει άρρωστος εξαιτίας της, ενώ οι δυνάμεις των Shadowlands επιτίθενται. Με κάθε θάνατο οι στρατιές των δαιμόνων μεγαλώνουν, καθώς έρχονται να προστεθούν σε αυτές τα θύματα της πανούκλας. Οι φατρίες του Rokugan θα πρέπει να συμμαχήσουν αν θέλουν να επιβιώσουν. Αντί γι' αυτό, όμως, αρχίζουν μεταξύ τους έναν μεγάλο πόλεμο.

Νουβέλα της TSR για το Legend of the Five Rings/ Σειρά Clan War/Διάθεση Κάισσα/Τιμή 2.650 δρχ.



GRIDRUNNER



Μία αγγελιοφόρος βρίσκεται ύστερα από μία αποτυχημένη απόπειρα ανταλλαγής στο στόχαστρο των συνδικάτων του εγκλήματος, πάνοπλων τρομοκρατών και του παρανοϊκού αφεντικού της.

Νουβέλα της TSR για τον δημοφιλή science fiction κόσμο του Star Drive/Διάθεση Κάισσα/Τιμή 2.650δρχ.

UTOPIA news

VAMPIRE: Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ



Η ελληνική έκδοση του πολυσυζητημένου RPG "Vampire: The Masquerade" είναι επιτέλους εδώ! Τυπωμένη σε πολυτελές σκληρόδετο βιβλίο δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από το πρωτότυπο. 320 σελίδες με εξαιρετικό artwork και περιγραφές, διαβάζεται τόσο ως βιβλίο όσο και ως εγχειρίδιο και φιλοδοξεί να είναι μία μοναδική εισαγωγή στον Κόσμο του Σκότους.

Core Book του Vampire: η Μεταμφίεση (White Wolf-Εκδόσεις Φανταστικός Κόσμος)/Τιμή: 12.500δρχ./Κεντρική διάθεση: Fantasy Shop

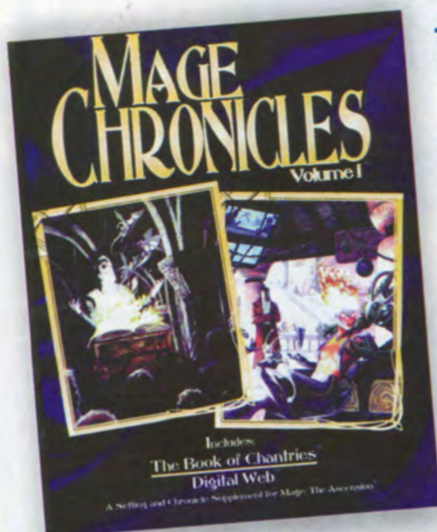
VAMPIRE: ETERNAL HEARTS



Η περιβόητη νουβέλα, που η White Wolf εξέδωσε κάτω από τον τίτλο της Black Dog, του adult τμήματός της. Ενα σκληρό βιβλίο, που περιγράφει τις αιματηρές δραστηριότητες του Σάμπατ με ιδιαίτερα έντονο τρόπο. Σκληρόδετο με έγχρωμες εικόνες. Γραμμένο από την βραβευμένη με το Bram Stoker Award Lucy Taylor. Συνιστάται μόνο σε ώριμους αναγνώστες, με γερά στομάχια...

Μυθιστόρημα του World of Darkness (White Wolf)/Τιμή: 7.200δρχ./Κεντρική διάθεση: Fantasy Shop

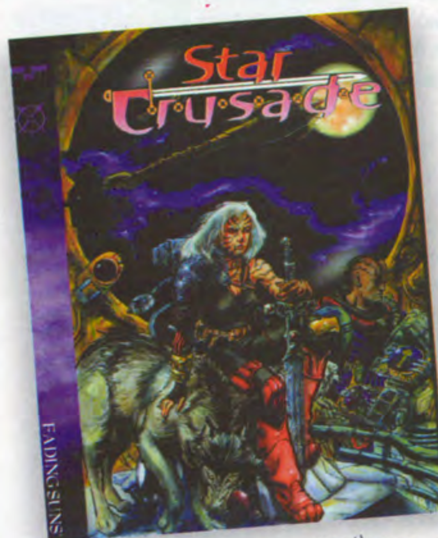
MAGE CHRONICLES - VOLUME 1



Από την καλύβα του χωριού στο Δίκτυο! Οι Μάγοι εξασκούν τη μαγεία τους στα πιο απίθανα μέρη: Κάποιοι ζουν απαρατήρητοι μέσα στις μάζες, διατηρώντας μυστικά υπόγεια εργαστήρια. Άλλοι, πάλι, απομακρυσμένοι από την κοινωνία και το φυσικό κόσμο. Το Mage Chronicles Vol. 1 περιέχει δύο από τις δημοφιλέστερες εκδόσεις για το Mage: The Ascension, τα διάσημα "The Book of Chantries" και "Digital Web". Για όσους θέλουν να γνωρίζουν όλα τα καταφύγια της Μαγείας, εργαστήρια και τόπους.

Sourcebook του Mage: The Ascension (White Wolf)/Κεντρική διάθεση: Fantasy Shop

FADING SUNS - STAR CRUSADE



Ηρωες και Αιρετικοί. Μετά την πτώση της Δεύτερης Αυτοκρατορίας, πολλοί Κόσμοι έμειναν αποκλεισμένοι πίσω από σφραγισμένες jumpgates. Αντίθετα με τα κηρύγματα των Ευγενών και της Εκκλησίας, υπάρχουν και αλλού κοινωνίες με υψηλό επίπεδο πολιτισμού. Και τώρα, αρχίζουν να έλκονται από τα μυθικά πλούτη των κόσμων του πυρήνα... Αυτό το campaign setting επικεντρώνεται στους κόσμους του Kurgan Chalifate και του Star-Nation, με τους μύθους τους, τις συγκρούσεις και την οργάνωσή τους και εξερευνά τα μυστήρια των Anunnaki runes.

Sourcebook του Fading Suns (Holistic Design)/Τιμή: 10.000δρχ./ Κεντρική διάθεση: Fantasy Shop

Η υπόσχεση της TOSHIBA:

`Όταν θα βλέπετε έναν EQUIUM Desktop θα ξέρετε ότι είναι η...

No1 ΕΠΙΛΟΓΗ στους DESKTOP υπολογιστές



• Κορυφαία αξιοπιστία • Άριστη ποιότητα κατασκευής • Η καλύτερη "επώνυμη" τιμή της αγοράς • Πλήρης υποστήριξη με πανελλαδική κάλυψη • 3 χρόνια εγγύηση. Για τον πρώτο χρόνο έχετε υποστήριξη στο χώρο σας (on site).

Όταν σχεδιάζαμε τους desktop υπολογιστές **EQUIUM** ξέραμε πολύ καλά τι περίμεναν όλοι από εμάς. Να γίνουμε όπως και στα notebooks **No1** στον κόσμο. Και θα γίνουμε. Γιατί στη σειρά **EQUIUM** αξιοποίησαμε όλη τη τεχνογνωσία μας και εφαρμόσαμε την υψηλότερη τεχνολογία που υπάρχει σήμερα.



IDEAL GROUP



pentium® !!!

TOSHIBA

http://www.ideal.gr

• **IDEAL ELECTRONICS:** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 190, 176 71 ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΑΘΗΝΑ, Τηλ.: (01) 957 8800, Fax: (01) 957 9094 • **IDEAL ΕΓΝΑΤΙΑ:** Ν. ΕΓΝΑΤΙΑ 180, 546 39 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Τηλ.: (031) 866 632, 866 365, Fax: (031) 866 495 • **IDEAL ΗΠΕΙΡΟΥ:** Ν. ΖΕΡΒΑ 57, 453 32 ΙΩΑΝΝΙΝΑ, Τηλ.: (0651) 67 100, Fax: (0651) 49 729 • **IDEAL ΚΡΗΤΗ:** ΖΩΓΡΑΦΟΥ 2, 712 01 ΗΡΑΚΛΕΙΟ, ΚΡΗΤΗ, Τηλ.: (081) 226 582-3, Fax: (081) 222 804 • **IDEAL ΟΛΥΜΠΙΑ:** ΑΓΙΟΥ ΑΝΔΡΕΟΥ 157, 262 22 ΠΑΤΡΑ, Τηλ.: (061) 361 240-2, Fax: (061) 361 243 **ΚΑΙ ΣΕ ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΜΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ**

Intel, the Intel Inside Logo and Pentium are registered trademarks of Intel corporation

IDEAL SOLUTIONS

ARCHMAGE:

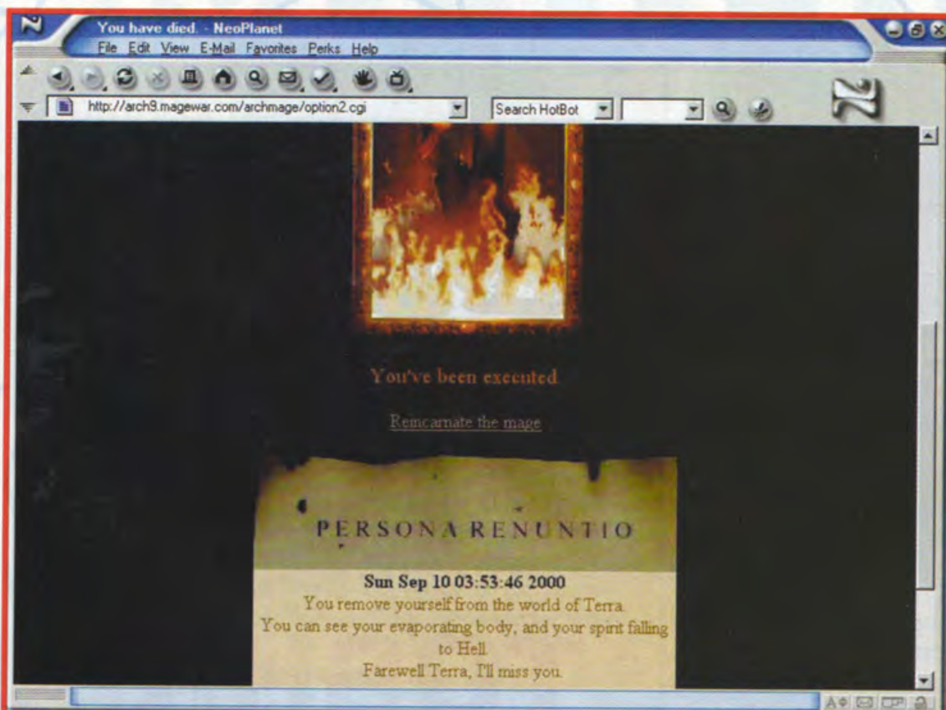
REINCARNATION FROM HELL

Το Archmage λειτουργεί αισίως από το 1997 και είναι ένα από τα πιο διάσημα παιχνίδια στρατηγικής στο Internet. Τρία είναι τα βασικά χαρακτηριστικά του: είναι απολύτως δωρεάν, δεν χρειάζεται να κατεβάσετε αρχεία για να το απολαύσετε -ο browser σας αρκεί- και είναι τρομερά εθιστικό! Δεν μπορεί, θα σας έχω κινήσει την περιέργεια... Για κοπιάστε να διαβάσετε περί τίνος πρόκειται.

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@HotMail.COM

Με το Archmage ήρθα πρώτη φορά σε επαφή αρχές Σεπτεμβρίου. Ενας φίλος του περιοδικού, ο οποίος σπουδάζει στην Αγγλία, μου είχε προτείνει να το δοκιμάσω και να κάνω ένα review, μια και -όπως υποστήριζε- θα μου άρεσε πολύ! Τελικά, όχι μόνο μου άρεσε, όχι μόνο κατενθουσιάστηκα, όχι μόνο πωρώθηκα.... πρέπει να παίξετε για να καταλάβετε την εμπειρία! Να φανταστείτε ότι το παιχνίδι το έχουν παίξει περισσότερα από 700.000 άτομα τα τελευταία δύο χρόνια. Στο Archmage προσωποποιείτε τη μετενσάρκωση ενός μάγου, του οποίου η ψυχή επέζησε του Great Mage War που κατέστρεψε τη Γη πριν από πολλές χιλιετίες. Ανακαλύπτετε νέα spells, κατασκευάζετε μαγικά αντικείμενα και κτίρια, συλλέγετε στρατό και ξεκινάτε από την αρχή τον αγώνα για την κυριαρχία της γης.

Οι παίκτες του Archmage μπορούν να συνδεθούν σε έναν από τους οκτώ servers που υπάρχουν (το φθινόπωρο θα ανοίξει ακόμα ένας server). Βασικό χαρακτηριστικό του Archmage, εκτός από το έντονο στοιχείο της στρατηγικής, είναι ο turn based χαρακτήρας του. Ανάλογα με τον server που θα επιλέξετε μπορείτε να "παίρνετε" ένα turn ανά 5, 10, 15 ή 20 λεπτά. Κοινώς, δεν είναι πιο δυνατός στον εκάστοτε server ο παίκτης που παίζει τις πιο πολλές ώρες (όπως συμβαίνει στα on-line RPGs), αλλά ο καλύτερος Στρατηγός, αφού όσες ώρες και αν είναι ένας παίκτης συνδεδεμένος, τις ίδιες turns θα "παίρνει". Ας μη μακρηγορώ, όμως, και ας περάσουμε στα...



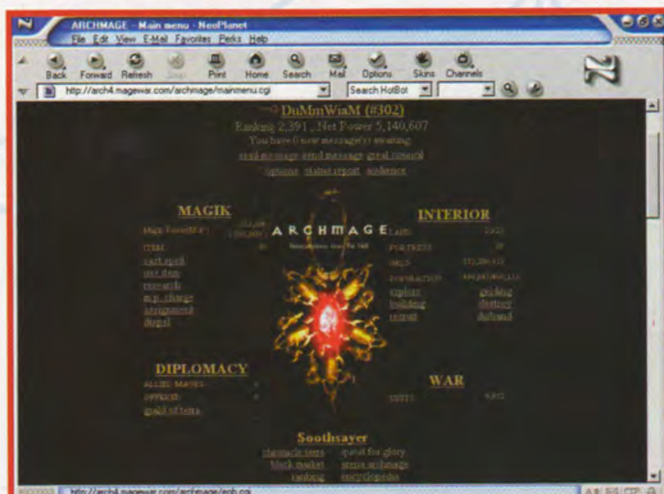
Εχοντας σβήσει τον πρώτο χαρακτήρα μου από τον server Apprentice, προκειμένου να πάω στον Blitz III.

ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

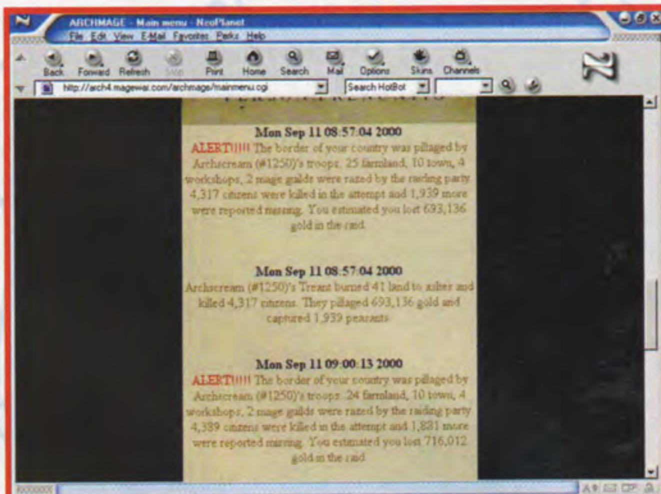
Από τη στιγμή που δεν υπάρχει client για να κατεβάσουμε, το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι το registration μας. Επισκεφτείτε τη σελίδα του Archmage (www.magewar.com) και κάνετε κλικ στην κεντρική εικόνα, προκείμενου να προχωρήσετε στην επόμενη σελίδα. Επειτα μπορείτε να κάνετε ένα κλικ στο Play Guide και συγκεκριμένα στο "Newbie School", ένα μικρό tutorial που μπορείτε να κατεβάσετε. Πιστεύω ότι δεν θα τα χρειαστείτε όλα αυτά, αφού θα σας βοηθήσω αρκετά με το παρόν άρθρο. Οσοι, βέβαια, δεν μου έχετε εμπιστοσύνη μπορείτε να κάνετε ό,τι θέλετε :).

Μετά τη μικρή παρένθεση συνεχίζουμε το Registration. Κάνετε κλικ στο "Play Game", το οποίο θα σας οδηγήσει σε μία νέα σελίδα με όλους τους διαθέσιμους servers στους οποίους μπορείτε να παίξετε Archmage. Ο καθένας έχει τα δικά του χαρακτηριστικά. Αρχικά θα σας συνιστούσα να κάνετε register στον server Apprentice που σας προσφέρει ένα turn ανά είκοσι λεπτά. Σε αυτόν επιτρέπονται τα guilds και στην περιγραφή αναφέρεται ότι είναι αφιερωμένος στους νέους παίκτες. Λίστα με τα χαρακτηριστικά των servers θα βρείτε στο σχετικό πλαίσιο που υπάρχει στο άρθρο. Επιλέξτε, λοιπόν, σε ποιον server θα παίξετε και κάνετε κλικ στο όνομά του.

Από την επόμενη σελίδα επιλέξτε την πρώτη επιλογή (I. Reincarnate), όπου θα αναστήσετε/δημιουργήσετε το χαρακτήρα με τον οποίο θα παίξετε. Θα οδηγηθείτε σε μία νέα σελίδα. Κάτω από τους όρους της "Συμφωνίας" επιλέξτε "I Accept". Επειτα στο Πεδίο "Thy Aliad" συμπληρώστε το όνομα που θέλετε να έχει ο χαρακτήρας σας. Στο επόμενο και μεθεπόμενο πεδίο συμπληρώστε και επαληθεύστε τον κωδικό πρόσβασής σας. Στο "Magic Specialty" πρέπει να διαλέξετε σε ποια σχολή μαγείας από τις πέντε υπάρχουσες θα ανήκει ο εξειδικευμένος χαρακτήρας σας, έπειτα το e-mail σας και το ονοματεπώνυμό σας. Ακολούθως κάτω από την επικεφαλίδα "Emperors Registration" μπορείτε -εφόσον θέλετε- να συμπληρώσετε τα προσωπικά στοιχεία



Το κεντρικό μενού του παιχνιδιού. Από εδώ μπορείτε να κάνετε όποια ενέργεια θέλετε.



Ενημερώνομαι ότι δέχτηκα επίθεση από άλλο παίκτη... Σημείωσα το ονοματάκι του και τον αριθμό του και θα τον κάνω να φτύσει αίμα!

σας. Μόλις τα κάνετε όλα αυτά, κάνετε κλικ στον ανάποδο σταυρό που βρίσκεται επάνω από τη λέξη "Reincarnate". Εάν όλα πάνε καλά, ο χαρακτήρας σας θα έχει δημιουργηθεί (στον server που επιλέξατε)! Πιθανά προβλήματα στο registration είναι να έχετε ξεχάσει να συμπληρώσετε κάποιο πεδίο, να επιλέξατε όνομα που ήδη υπάρχει ή το password σας να μην είναι αρκετά "πρωτότυπο" και να πρέπει να δώσετε νέο. Αν υπάρχει πρόβλημα, ενημερώνεστε από την επόμενη σελίδα μετά το "Reincarnate", ειδάλλως είστε έτοιμοι να εισβάλετε στον κόσμο του Archmage.

Αναμείνατε σχετικό mail προτού μπείτε στον server για να παίξετε, το οποίο θα επιβεβαιώνει όνομα χρήστη, κωδικό και validation (επικύρωση), τα οποία πρέπει πάντα να καταχωρίζετε, διαφορετικά θα μπλοκάρει το παιχνίδι σας. Εάν έχουν πάει όλα καλά, επιλέξτε τον server στον οποίο κάνατε το registration, Play Game και καταχωρίστε τα στοιχεία σας, κυλήστε την μπάρα προς τα κάτω και πατήστε <ENTER>.

Η περιπέτεια ξεκινά... κρατηθείτε! Ολοκληρώνοντας σημειώνω ότι, εάν δεν θέλετε να συνεχίσετε να παίζετε στον server στον οποίο είστε ή εάν θέλετε να αρχίσετε από την αρχή, πρέπει πρώτα να σβήσετε το χαρακτήρα σας και έπειτα να δημιουργήσετε νέο (εκτός εάν έχετε δεύτερο mail). Το χαρακτήρα σας μπορείτε να τον σβήσετε από την επιλογή Options, που βρίσκεται στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ARCHMAGE

Ξεκινώντας για πρώτη φορά θα έχετε 200 turns στη διάθεσή σας, προκειμένου να κάνετε μια καλή αρχή. Σχεδόν κάθε ενέργεια στην οποία θα προβαίνετε θα καταναλώνει turns. Για παράδειγμα, κάθε επίθεση εναντίον αντιπάλου θα σας "τρώει" δύο turns.

Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή. Πρώτη κίνησή σας είναι να εξερευνήσετε νέες περιοχές στις οποίες αργότερα θα φτιάξετε κτίρια. Πατήστε την επιλογή Explore, κάτω από την επικεφαλίδα Interior. Η επόμενη οθόνη θα σας ενημερώνει ότι για κάθε turn που ξοδεύετε θα ανακαλύπτετε τόσες acres (εκτάρια) εδάφους. Οσο πιο μεγάλη έκταση γης έχετε τόσο λιγότερα acres θα μπορείτε να αποκτήσετε με κάθε turn εξερεύνησης. Συμπληρώστε στον κενό χώρο ότι θα εξερευνήσετε για πέντε turns και κάνετε Explore. Η επόμενη οθόνη θα σας ενημερώσει για την έκταση που αποκτήσατε. Πατώντας την επιλογή Main στο κάτω μέρος της οθόνης θα επιστρέψετε στην κεντρική οθόνη. Από εκεί μεταπηδήστε στο Building.

Η οθόνη αυτή είναι μία από τις βασικότερες του παιχνιδιού. Μέσω αυτής θα κατασκευάζετε τα κτίριά σας. Από έναν μικρό πίνακα πάνω πάνω πληροφορείστε πόσα turns έχετε διαθέσιμα, πόσα λεφτά είναι στη διάθεσή σας (Gelding), το σύνολο της γης που κατέχετε (Land) και, τέλος, πόση είναι η διαθέσιμη γη για να χτίσετε νέα κτίρια (Wilderness). Υπάρχουν οκτώ είδη κτιρίων και όλα εξυπηρετούν έναν σκοπό.

Farmlands: Από αυτά τα κτίρια τρέφεται ο πληθυσμός σας. Τα Farmlands περιορίζουν το μέγιστο αριθμό κατοίκων που μπορείτε να έχετε.

Towns: Εδώ μένουν οι κάτοικοί σας και πληρώνουν τους φόρους. Οπως τα Farmlands, έτσι και τα Towns περιορίζουν το μέγιστο αριθμό κατοίκων που μπορείτε να έχετε.

Workshops: Τα εργαστήρια ρυθμίζουν το ρυθμό ανάπτυξής σας. Οσο πιο πολλά Workshops έχετε τόσο πιο πολλά κτίρια μπορείτε να κατασκευάσετε σε ένα turn, ανεξαρτήτως είδους. Καλό θα ήταν στην αρχή του παιχνιδιού να φτιάξετε αρκετά από αυτά για να αναπτυχθείτε ταχύτερα.

Barracks: Τα στρατόπεδα σας βοηθούν να στεγάζετε τους στρατιώτες και τα τέρατα που κάνετε Recruit (Στρατολόγηση), ενώ όσο πιο πολλά Barracks έχετε τόσο πιο πολλά τέρατα και στρατιώτες μπορείτε να κάνετε Recruit σε ένα turn.

Nodes: Οσο πιο πολλά Nodes έχετε τόσο πιο πολύ mana θα έχετε και τόσο πιο πολύ mana θα παράγετε σε κάθε turn. Καταναλώνετε mana κάθε φορά

ΟΙ SERVERS ΤΟΥ ARCHMAGE

Apprentice: Επιτρέπονται τα Guilds. 1 turn/20 λεπτά.

Acer I: Επιτρέπονται τα Guilds. 1 turn/15 λεπτά. Ανεξάντλητη επέκταση γης.

Acer II: Δεν επιτρέπονται τα Guilds. 1 turn/15 λεπτά. Ανεξάντλητη επέκταση γης.

Blitz: Δεν επιτρέπονται τα Guilds. 1 turn/5 λεπτά.

Blitz II: Επιτρέπονται τα Guilds. 1 turn/5 λεπτά.

Blits III: Δεν επιτρέπονται τα Guilds ούτε οι Alliances. 1 turn/5 λεπτά.

Server I: Επιτρέπονται τα Guilds. 1 turn/10 λεπτά.

Server II: Δεν επιτρέπονται τα Guilds. 1 turn/10 λεπτά.

που κάνετε κάποιο spell και σε κάθε turn, προκειμένου να συντηρήσετε ορισμένα στρατεύματά σας.

Guilds: Περισσότερα guilds σημαίνει υψηλότερο level στα spells σας και λιγότερο χρόνο για research νέων spells. Επίσης, όσο πιο πολλά guilds έχετε τόσο πιο πολλά artifacts θα κατασκευάζετε.

Fortresses: Πρόκειται για τα οχυρά σας. Οσο πιο πολλά έχετε τόσο καλύτερη είναι η άμυνά σας. Εάν χάσετε το τελευταίο, καταστρέφεστε! Προσοχή, διότι έχουν υψηλό χρηματικό κόστος συντήρησης ανά turn.

Barriers: Τα κτίρια αυτά εμποδίζουν τους αντίπαλους μάγους να κάνουν spells στο βασίλειό σας. Είναι τα μόνα κτίρια για τη συντήρηση των οποίων κάθε turn σάς αφαιρεί mana.

Αυτά είναι τα κτίρια που μπορείτε να κατασκευάσετε και βρίσκονται σε έναν πίνακα. Από τα αριστερά προς τα δεξιά δίνονται οι εξής πληροφορίες: όνομα κτιρίου, συνολικός αριθμός που βρίσκεται στη διάθεσή σας, αναλογία έκτασης του κτιρίου σε όλο το βασίλειό σας επί τοις εκατό, κόστος κατασκευής σε gold και mana, πόσα τέτοια κτίρια μπορείτε να κατασκευάσετε σε ένα turn (εξαρτάται από τα Workshops που έχετε) και, τέλος, ένα κενό πεδίο στο οποίο μπορείτε να συμπληρώσετε την ποσότητα από το κτίριο που θέλετε να κατασκευάσετε! Η σχετική screenshot θα λύσει όλες τις απορίες σας.

Σύντομα θα δείτε ότι φτιάχνοντας συνεχώς νέα κτίρια δεν θα έχετε άλλη διαθέσιμη γη για να χτίσετε νέα. Προκειμένου να αποκτήσετε καινούρια γη, δύο είναι οι μέθοδοι: είτε Explore, η οποία σιγά σιγά δεν θα είναι αποδοτική, είτε ο πόλεμος! Για να πολεμήσετε κάποιον επιλέξτε War από το κεντρικό μενού. Υπάρχουν τρεις μορφές επίθεσης που μπορείτε να κάνετε:

Regular: Κανονική επίθεση. Δεν προσφέρει τίποτα το ιδιαίτερο.

Pillage: Δεν μπορείτε να κάνετε spell, ούτε να χρησιμοποιήσετε μαγικά αντικείμενα και πρέπει να επιλέξετε μόνο μία από τις μονάδες που έχετε, η οποία θα επιτεθεί στον αντίπαλο και, αν τα καταφέρει, θα σας αποφέρει χρήματα, μικρή έκταση γης, ενώ παράλληλα θα προκαλέσει εκτεταμένες ζημιές στα κτίρια και τη γη του αντιπάλου, σκοτώνοντας και κατοίκους!

Siege: Η πιο αποδοτική μορφή επίθεσης, εάν θέλετε να αποκτήσετε μεγαλύτερη έκταση γης. Ωστόσο, ο αντίπαλος βρίσκεται σε πλεονεκτικότερη θέση έναντι του στρατού σας.

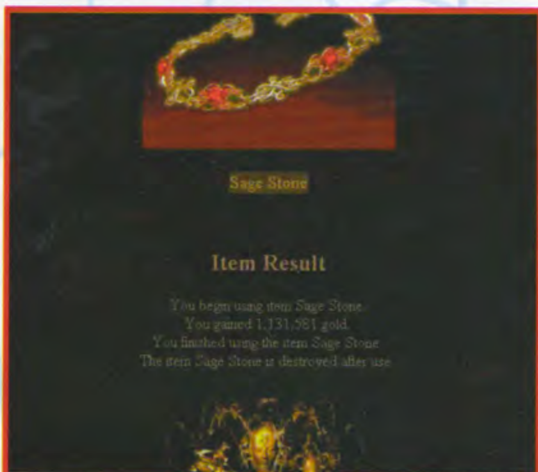
Μπορείτε να κάνετε επίθεση μόνο σε παίκτες ισοδύναμους με εσάς. Από την επιλογή War υπάρχει μία μπάρα, η οποία σας επιτρέπει να επιλέξετε τον παίκτη στον οποίο θα επιτεθείτε. Οι επιθέσεις Regular και Siege επιτρέπουν να κάνετε spell (είτε επιθετικό είτε αμυντικό) και να χρησιμοποιήσετε ένα αντικείμενο. Μπορείτε δε να επιλέξετε μόνο δέκα από τις μονάδες στρατού που βρίσκονται στη διάθεσή σας.

Αλλες επιλογές είναι να κάνετε Research ένα spell (όσο πιο πολλά Guilds έχετε τόσο λιγότερα turns απαιτούνται για την ανακάλυψή του). Μπορείτε να κάνετε cast ένα spell, όπως το "Summon Hydra", το οποίο προσθέτει στο στρατό σας Hydras και σας κάνει πιο δυνατούς, ή να χρησιμοποιήσετε είτε "Fireball" κατά τη διάρκεια μάχης είτε "Heal" για να αναστήσετε νεκρούς στρατιώτες και τέρατα (ο αριθμός των spells είναι πολύ μεγάλος). Ακόμα έχετε τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσετε μαγικά αντικείμενα που έχετε φτιάξει. Μέσω της επιλογής Assignment επιλέγετε το spell και το αντικείμενο που θα χρησιμοποιήσει ο χαρακτήρας σας όταν δεχτεί επίθεση. Η επιλογή Recruit σας επιτρέπει να στρατολογήσετε τέρατα και πολεμιστές. Ωστόσο, πρέπει να τη χρησιμοποιείτε με φειδώ, διότι επηρεάζει το ρυθμό ανάπτυξης της χώρας και των κατοίκων σας. Από το Black Market αγοράζετε ήρωες, αντικείμενα, τέρατα, spells και κάνετε δωρεές στους θεούς. Επίσης, σας επιτρέπει να πουλήσετε και κάποιο αντικείμενο που έχετε. Τέλος, μην παραλείπετε να τσεκάρετε από το Status Report την κατάσταση του βασιλείου σας (έσοδα, έξοδα, αριθμός στρατιωτών κ.λπ.).

Το μενού από το οποίο κατασκευάζετε τα κτίριά σας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Για άλλη μία φορά ο περιορισμένος χώρος που διαθέτει το περιοδικό δεν μου έδωσε την ευκαιρία να καλύψω εκτενέστερα τον φανταστικό αυτό τίτλο. Υπάρχει σύστημα αναλυτικής βοήθειας μέσω των ιστοσελίδων του παιχνιδιού σε περίπτωση που συναντήσετε πρόβλημα ή έχετε απορίες. Εάν σας βασανίζουν κι άλλα ερωτήματα, ευχαρίστως θα σας τα απαντήσω μέσω e-mail ή του forum και των chats του "PC Master". Είναι παιχνίδι που δεν θα σας κλέβει πάνω από μία-δύο ώρες την ημέρα, θα μπορείτε να το παίξετε από οποιονδήποτε υπολογιστή (αρκεί να έχετε πρόσβαση στο Internet), ακόμα και εάν είστε στη δουλειά σας, μια και δεν απαιτεί συνεχή παρακολούθηση. Το γεγονός ότι απουσιάζουν τα γραφικά (εικόνες στατικές υπάρχουν) και ο ήχος δεν μπορεί να θεωρηθεί αρνητικό στοιχείο. Εξάλλου, οι 700.000 παίκτες που έχουν δοκιμάσει το παιχνίδι το αποδεικνύουν περίτρανα. Το μόνο που έχω να σας πω είναι ότι θα κολλήσετε και θα περιμένετε πώς και πώς να σας έρθουν τα turns για να παίξετε. Οποιος θέλει να με συναντήσει θα με βρει στον server Blitz III. Εχω τον αριθμό 302 και το όνομα του χαρακτήρα μου είναι DuMmWiaM (μεγάλο ρόλο παίζει ο αριθμός του χαρακτήρα και όχι το όνομα). Προτού μου κάνετε επίθεση, στείλτε μου message, αφού υπάρχει αυτή η δυνατότητα...



Χρησιμοποίησα το αντικείμενο Sage Stone και μου απέφερε αρκετά κέρδη!

THE 4TH COMING

Ναι, φαντάζει σαν όνειρο κι όμως το T4C αυτόν το μήνα κλείνει τον πρώτο χρόνο ζωής του! Εμείς είμαστε εδώ για να γιορτάσουμε μαζί του, μετατρέποντας μόνο για αυτήν τη φορά τη στήλη μας από τρισέλιδη σε πεντασέλιδη!

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@hotmail.com

Πολλοί θα καταριέστε την ώρα και τη στιγμή που αυτή η αντιπαθέστατη στήλη έγινε πεντασέλιδη. Εχω δεχτεί παράπονα για την ύπαρξη αυτής της στήλης από μερικούς αναγνώστες, με την αιτιολογία ότι τους "τρώω χώρο από το αγαπημένο τους περιοδικό". Καιρός, λοιπόν, να απαντήσω σε αυτές τις "κατηγορίες", διευκρινίζοντας ότι δεν "τρώω" κανενός το χώρο. Εκτός των άλλων, είναι αρκετοί οι αναγνώστες που μέσω αυτής της στήλης παρακινήθηκαν και δοκίμασαν το πρώτο multiuser on-line RPG στην Ελλάδα (!). Η στήλη μας αυτό το μήνα είναι αφιερωμένη στις αναμνήσεις και τα γεγονότα από τον κόσμο του T4C τον τελευταίο χρόνο...

ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ!

Από πού να αρχίσω και πού να τελειώσω! Για μένα το T4C ξεκίνησε περίπου στα μέσα του προηγούμενου καλοκαιριού, όταν σε ένα τεύχος του "PC Master" είδα μία αγγελία με τον τίτλο "Game Masters Wanted Alive!". Ως φανατικός αναγνώστης τότε, παίρνω τηλέφωνο τον διάσημο κύριο Πατρίκο για να του υποβάλω την αίτησή μου. Οι μήνες όμως περνούσαν και απάντηση δεν έπαιρνα. Τελικά, περίπου στα τέλη Σεπτεμβρίου δέχτηκα ένα ξαφνικό τηλεφώνημα από τον κύριο Πατρίκο, ο οποίος μου ζητούσε να πάω στα γραφεία του περιοδικού για να με δει. Πήγα, με είδε, τον είδα, τα 'παμε και τότε έμαθα ότι επρόκειτο να δουλέψω ως Game Operator (Game Master) σε ένα on-line παιχνίδι που είχαν κανονίσει να φέρουν στην Ελλάδα. Κατενθουσιασμένος δέχτηκα, καθώς είχα εμπειρία 7 χρόνων στην πλάτη μου από Pen & Paper RPG. Αρχικά θα έμπαινα, όπως και όλοι οι άλλοι παίκτες, με τον δωρεάν μήνα συνδρομής για να δω "τι ακριβώς παίζει" και έπειτα θα γινόμουν GM.

Το παράγγελμα του αφέτη για την εκκίνηση εδόθη από το φοβερό review για το T4C του Κώστα Σπυρόπουλου, ο οποίος έπεισε αρκετό κόσμο να δοκιμάσει το T4C στον ελληνικό server! Κάθε βράδυ γινόταν της ακολασίας στον server: νέοι παίκτες έμπαιναν και όλοι είχαν απορίες. Οι μισοί ήθελαν να παίξουν για να πάρουν κανένα level-άκι και οι άλλοι μισοί ρωτούσαν τους υπόλοιπους "τι", "πού", "πώς" και "γιατί δεν μου απαντάς και με αγνοείς".

Με τη λήξη της δωρεάν εβδομάδας πειραματισμού έγινε και η πρώτη συνάντηση των GMs με τον Admin. Στο περίφημο εκείνο meeting συμμετείχαμε εγώ, φυσικά, ο Κώστας Σπυρόπουλος (GM-Bandit De Lowen - μετά το De Lowen έφαγε περικοπή), ο Γιώργος Κοντογιάννης (GM-Sostrym, τι κουφό όνομα, τεσπά) και ο επικεφαλής του όλου project, Γιάννης Πατρίκος (ο T4C Admin). Το meeting στέφθηκε με επιτυχία καθώς κατουρηθήκαμε στο γέλιο, κανονίζοντας τις βάρδιες που θα κάνουμε οι τρεις μας, τα καθήκοντα των GMs [κανένας δεν είχε ανάλογη εμπειρία και όμως όλοι λέγαμε την άποψή μας :)]. Αμέσως πήραμε τις διάσημες flags, οι οποίες επιτρέπουν στο χρήστη (GM) να κάνει Teleport, να δημιουργεί αντικείμενα... και τα λεπά και τα λεπά. Ετσι, όλη η τρελοπαρέα γίναμε GMs και ξεκινήσαμε να πειραματιζόμαστε πάνω στους αθώους παίκτες!

Κάπου στα τέλη Οκτωβρίου έγινε και το πρώτο event στον server του T4C, το οποίο μάλιστα είχα κάνει εγώ, νομίζοντας ότι είναι κάτι παράνομο και δεν έπρεπε να μαθευτεί. Πήγα, λοιπόν, στον Kokoloco και τον Esseas (έκαναν πολύ παρέα in-game) και τους είπα ότι έχω να τους αναθέσω μία αποστολή, η οποία έπρεπε να μείνει μυστική! Ενθουσιασμένοι και οι δύο συμφώνησαν. Αμέσως λοιπόν ξεκίνησα το σενάριο που είχα σκαρφιστεί εκείνη τη στιγμή: "Αγαπητοί σύντροφοι, μιλώντας με τον Lord Sunrock, άρχοντα της Lighthaven, έμαθα ότι τα Orcs σχεδιάζουν επίθεση στην πόλη μας το επόμενο πρωινό! Πρέπει να τους πολεμήσετε εκεί που έχουν κατασκηνώσει, μέσα στη σπηλιά που βρίσκεται δυτικά από τον Dark Fang, το μεγάλο δράκο της πόλης!" Kokoloco και Esseas επί τόπου έτρεξαν να πάρουν Potions, κατενθουσιασμένοι, και να ξεπαστρέψουν τα Orcs που είχα κάνει Summon!

HALL OF FAME

	Name	Level XP
1.	Lisa	132
2.	Bladesinger	123
3.	Dragonheart	115
4.	NoOne	114
5.	Manticore	112
6.	Killer-Knight	112
7.	Speedy	111
8.	Aragorn	110
9.	NoBody	109
10.	Soth	107
11.	MIPOSimeTrelos	107
12.	SerpenT	107
13.	Black-Trader	107
14.	SaiNT	104
15.	VAAL	103
16.	Warlord	102
17.	Mikee	101
18.	Sauron	100
19.	Tasans	100
20.	JohnDel	100

ΝΑΙ! ΝΑΙ! Τα καταφέραμε πάνω στο χρόνο και οι είκοσι (καλύτεροι) παίκτες του T4C έχουν τριψήφιο αριθμό σε levels. Τι καλύτερο δώρο από αυτό; Συγκινήθηκα! Μπράβο, ωρέ κλεφτόπουλα, αποδεικνύετε περίτρανα για ακόμα μία φορά ότι: "GREEK T4C RULEZ!"





Εδώ από τα πολλά Summons που έχω κάνει (λόγω event), το fame τα ψιλοέπαιξε και ιδού τι γραφικά μού έδειχνε. Ενα reset-άκι και όλα είναι ΟΚ.

Αυτό ήταν το πρώτο event που έγινε στον ελληνικό server του T4C, με το οποίο οι παίκτες ενθουσιάστηκαν. Ακολούθησαν πολλά και διάφορα, όχι πλέον στα κρυφά, μια και άρεσαν στους παίκτες. Από τα πιο διάσημα ήταν η εκστρατεία ενάντια στον διαβολικό μάγο Jarko από όσους παίκτες είχαν τα κότσια! Την πρώτη φορά τίποτα δεν κατάφεραν, μια και ήταν δύσκολα τα πράγματα, αλλά τη δεύτερη σκότωσαν τον Jarko.

Και οι μέρες περνούσαν και γίνονταν εβδομάδες και οι εβδομάδες μήνες! Οι πρώτοι παίκτες έφτασαν στο δεύτερο νησί, τη Raven Dust, και νέες εξερευνήσεις ξεκίνησαν. Πλέον το δεύτερο νησί είναι γεμάτο κόσμο, μια και από το 25 και πάνω μπορείς να το επισκεφθείς, και όπως είχε πει και η Lisa παλαιότερα: "Η Raven Dust θα βουλιάξει από τον κόσμο που έχει μαζευτεί!".

Από τα γεγονότα που έχουν στοιχειώσει το The 4th Coming είναι το πολυπόθητο τρίτο νησί, το οποίο συζητιέται από τότε που πρωτοξεκίνησε ο server. Τόσα πολλά έχουν ειπωθεί, που πιστεύω ότι το έχουμε γκαντεμιάσει το πράγμα. Ελπίζω η Vircom μέσα σε αυτόν το μήνα να δώσει τέλος στο μαρτύριο και να μας φέρει τη "γη της επαγγελίας", που ακούει στο όνομα Stoneheim, ανανεώνοντας το ενδιαφέρον όλων των παικτών που έχουν κολλήσει στη Raven Dust.

ΑΞΙΟΣΗΜΕΙΩΤΑ ΓΕΓΟΝΟΤΑ

- Σίγουρα το βασικότερο γεγονός στην κοινότητα του T4C ήταν η έναρξη λειτουργίας του server για το κοινό, ο οποίος -όπως έχω πληροφορηθεί- λειτουργούσε πολύ πριν από τον Οκτώβριο (ακριβή ημερομηνία δεν γνωρίζω). Στον server, λοιπόν, έμπαιναν μόνο μερικά άτομα για να κάνουν tests και ο Bandit για να κάνει το review. Το παιχνίδι, όπως το γνώρισαν οι παίκτες-testers, δεν έχει καμία σχέση με την πραγματικότητα, μια και άλλο είναι να είσαι μόνος στον server και να παίζεις (ως Single δηλαδή) και άλλο να έχεις και άλλους 30 συμπαίκτες, που κάνουν διάφορα: από το να διαπληκτίζονται για το ποια κλάση είναι η καλύτερη, μέχρι να σκοτώνουν παρεούλα τέρατα στο πιο σκοτεινό Dungeon της Crypt.
- Μέσα στις τρεις πρώτες εβδομάδες του Οκτωβρίου ξεπροβάλλει και το πρώτο guild, το οποίο υπερασπιζόταν το καλό και τη δικαιοσύνη. Δημιουργός του ο SnakeMJK και το όνομα αυτού "Sacred Battalion". Λίγες εβδομάδες αργότερα έχουμε το Masters of the Death Guild, το οποίο αργότερα μετονομάστηκε σε Black Adders, και ταυτόχρονα το Guild Cult Of The Dragon. Το μεν πρώτο ήταν αφιερωμένο στους κακούς του παιχνιδιού, ενώ το δεύτερο ήταν ακόμα ένα "καλό" guild. Τα guilds πλέον είναι κάτι ξεπερασμένο και τη θέση τους έχουν πάρει οι 8 θρησκείες που δημιουργήθηκαν.

ΑΠΟΣΠΑΣΜΑΤΑ ΑΠΟ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ

Στο τεύχος 111 του "PC Master" (Νοέμβριος 1999) υπήρχε ένα αφιέρωμα με τον τίτλο "The 4th Coming: Οι πρώτες 30 μέρες", το οποίο είχε επιμεληθεί ο συνάδελφος Κώστας "Bandit" Σπυρόπουλος. Σε ένα boxed κείμενο στη δεύτερη σελίδα του αφιερώματος ο Κώστας είχε παραθέσει τις απαντήσεις σε τρία ερωτήματα που είχε θέσει σε δύο παίκτες και μία παίκτρια του T4C (όλοι πλέον είναι πρώην). Θα δούμε τις απαντήσεις του ενός παίκτη από τους τρεις, λόγω περιορισμένου χώρου. Οι τρεις ερωτήσεις ήταν οι ακόλουθες:

1) Θα θέλαμε να μας πείτε τη γνώμη σας για το T4C, τόσο από τεχνικής πλευράς όσο και στον τομέα gameplay;

2) Ποιο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού σάς αρέσει περισσότερο και γιατί;

3) Τι περισσότερο θα επιθυμούσατε να δείτε στον ελληνικό T4C server, το οποίο πιστεύετε ότι θα συνέβαλε θετικά στην πορεία του παιχνιδιού;

Ονομα: Σπύρος Καραγιάννης (Esseas).

1) Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα RPGs που έχω παίξει, καθώς ο εθισμός που προκαλεί είναι απερίγραπτος. Σε συνδυασμό μάλιστα με την ύπαρξη Greek Server, πιστεύω ότι το παιχνίδι αναδεικνύεται σε ένα από τα καλύτερα games της κατηγορίας του.

2) Με ξετρελαίνει το γεγονός ότι το T4C διαθέτει "άπαιχτα" γραφικά, ενώ το λιγοστό LAG του σε κάνει ορισμένες φορές να πιστεύεις ότι στην ουσία παίζεις ένα off-line παιχνίδι.

3) Πιστεύω ότι μερικά quests επιπλέον θα ήταν καλό να υπάρχουν, καθώς θα αυξήσουν την αντοχή του παιχνιδιού. Επίσης, θα ήθελα -αν ήταν δυνατόν- κάποια στιγμή να επιλυθούν ορισμένα προβλήματα που έχουν να κάνουν με τον κέρσορα του ποντικιού και τη θέση των hot spots, καθώς σε αρκετές περιπτώσεις αυτή δεν προσδιορίζεται με ακρίβεια.

THE 4TH COMING



Ωχ, ρε παιδιά, ο Καφούρος με τη στολή παραλλαγής του! Είναι γουρουνάκι. Καλή ιδέα, Καφουριάν, θα περνάς απαρατήρητος :)



Μία προϊστορική εικόνα που μου έστειλε ο Bruce. Ακόμα είναι low level και είναι στον Tomb Raider.

• Μεγάλο πλήγμα για το T4C ήταν η αιφνίδια αποχώρηση του GM-Bandit. Ακολούθησε μία περίοδος αναστάτωσης και πανικού, αλλά σιγά σιγά τα πράγματα επανήλθαν στους παλαιούς ρυθμούς. Ο νέος GM-Silencer ανέλαβε καθήκοντα και βοήθησε αρκετά στην επαναφορά του T4C στους κανονικούς ρυθμούς του.

• Μία εβδομάδα μετά την αποχώρηση Bandit, έχουμε τη δημιουργία των Religions από την αυτού μεγαλειότητά μου. Ο Dark Templar ο φοβερός, τρομερός, παντοδύναμος, πανέμορφος και αδίστακτος (προκαλεί τον Καφούρο για duel στο Quake 3 και εκείνος κλωτσάει το κουτί από το FIFA 2000) δημιουργεί τις επτά Religions στον ελληνικό server. Εδώ να σημειωθεί ότι αντίστοιχη ενέργεια δεν έχει γίνει σε άλλον server του T4C στο εξωτερικό και φαίνεται ότι η ιδέα ήταν καλή, αφού οι παίκτες δεν μου έκαψαν το σπίτι :)... ακόμα.

• Και τώρα το γεγονός που τάραξε τα λιμνάζοντα ύδατα του ελληνικού T4C: η είσοδος του Messier Λιάκου Καφούρου ως gamer στον server μας!!! Προκειμένου όμως να μη γίνει αντιληπτός από τους φανατικούς φίλους του, που έχουν φτιάξει και guild με το όνομα "Γκιβ ας δε Χεντ οφ Καφούρος ιν δε ντισκ", το όνομα του χαρακτήρα του στο παιχνίδι ήταν Καφουριάν! Οι σχετικές screenshots μαρτυρούν περίτρανα το γεγονός αυτό. Α, και να σας πω κάτι που μόλις βρήκα ;): Οσοι από εσάς έχετε Word με ελληνικό ορθογράφο, γράψτε με ελληνικούς χαρακτήρες τη λέξη "Καφούρος". Το μηχάνημά σας θα κρασάρει... όχι πλάκα κάνω, απλώς θα δείτε ότι το Word την υπογραμμίζει ως άγνωστη (αυτό έλειπε να την έβρισκε και για σωστή). Επιλέξτε, λοιπόν, τον ορθογράφο (πατώντας F7) και πατήστε αντικατάσταση του ορθογραφικού σφάλματος. Ως εκ θαύματος η λανθασμένη λέξη "Καφούρος" αντικαθίσταται με την ολόσωστη και πανέμορφη λέξη... "Κάτουρο"! LOL! Βρε Καφούρε, τελευταία εξέταση ούρων πότε έκανες; Αντε τράβα κάνε μία, γιατί στην ηλικία σου πολλά μπορεί να συμβούν! Χαχα!

• Ωχ, ωχ, ακόμα να συνέλθω από τα γέλια που 'ριξα. Να 'σαι καλά, βρε Καφούρε! Τι λέγαμε; Α, ναι. Επόμενος μεγάλος σταθμός για το T4C (άκου εκεί κάτουρο, LOL) ήταν η άφιξη στα τέλη Μαρτίου της έκδοσης 1.1, η οποία άλλαξε το σύστημα χειρισμού! Το έκανε πιο ανθρώπινο, γιατί παλαιότερα ήταν ελαφρώς μανέ. Επίσης, είχαμε τον πρώτο παίκτη, τον διάσημο Soth, ο οποίος έφτασε πρώτος σε τριψήφιο αριθμό στα levels. Δυστυχώς, έχει αποχωρήσει από τον server μας.

• Το λεωφορείο "Αναμνήσεις" κάνει την προτελευταία στάση του στα μέσα Ιουλίου 2000, οπότε είχαμε την έκδοση 1.15, η οποία μας έφερε τους τοξότες, παροτρύνοντας πολλούς παίκτες να φτιάξουν νέους χαρακτήρες, σε στυλ "Ρομπέν των δασών".

• Κλείνουμε με την πρόσφατη αποχώρηση του GM-Silencer, ο οποίος πλέον δεν θα μπορεί να είναι μαζί μας ως GM. Οι λόγοι; Προσωπικοί, οπότε κάθε συζήτηση κομμένη :). Be well, friend και δεν θα χαθούμε ;).

Αχ! ωραία ήταν. Θυμήθηκα λιγουλάκι τα παλιά, "ξεμαντίλιασα" και ένα πακέτο χαρτομάντιλα. Πάμε όμως σε κάτι πολύ, μα πάρα πολύ ενδιαφέρον και σχετικά αστείο. Λοιπόν, όπως ξέρετε, μαζί με το T4C που κλείνει έναν χρόνο ζωής, κλείνω και εγώ έναν χρόνο ως GM! Ε, αυτόν το χρόνο εκτός του ότι πέρασα ΦΟΒΕΡΑ, έζησα και μερικά πολύ αστεία περιστατικά με νέους παίκτες (ως επί το πλείστον), ή newbies όπως τους λέμε. Στη συνέχεια θα παραθέσω μια σειρά ερωτήσεων που μου έχουν γίνει αλλά και απαιτήσεων από διάφορους παίκτες (ονόματα δεν λέμε, οικογένειες δεν θίγουμε), καθώς και μερικά χιουμοριστικά-καυστικά σχόλια, τα οποία μου έρχονταν στο μυαλό και άλλοτε τα εξέφραζα, ενώ άλλοτε τα κατάπινα :). Μπορεί όσοι δεν έχετε ασχοληθεί αρκετά με το παιχνίδι, να μην τα θεωρήσετε τόσο αστεία, αλλά δεν πειράζει :P Οσοι ξέρουν, θα γελάσουν. Here goes...

BEST OF THE BEST

1) *Πώς τρέχουμε και πώς πηδάμε;*

Βασικά για να τρέξεις και να πηδήξεις, πρέπει να πάρεις τα skills "Run Like Hell" και "Jump Like Rabbit". Οι απαιτήσεις όμως είναι υψηλές: 1.500 Endurance και 200 Level!

Φτάνει το δούλεμα. Ο συγκεκριμένος παίκτης μπέρδεψε το παιχνίδι με κάποιο action-platform. Μικρό το πρόβλημα νομίζω.

2) *Πώς αλλάζει κάμερα;*

Τι άλλο να πεις από: LOL! Και αυτός μάλλον για κάποιο άλλο παιχνίδι πήγαινε

και έκανε Install το T4C. Ούτε κάμερες αλλάζουν, ούτε τρέχεις, ούτε πηδάς! Θα μπορούσες, βέβαια, αλλά δυστυχώς δεν γίνεται :).

3) *Πώς σβήνεις τον Torch;*

Ακόμη ένα ερώτημα άγνοιας, αλλά πολύ διασκεδαστικό για όσους παίζουν καιρό το παιχνίδι και ξέρουν ότι δεν υπάρχει αυτή η δυνατότητα (σε ποιο παιχνίδι υπάρχει, θα μου πείτε). Τη στιγμή που ξεστόμισε τη συγκεκριμένη ερώτηση ο χρήστης, έπεσα από την καρέκλα και γελούσα, εγώ και άλλοι 20 users που ήταν on-line.

4) *Πού έχει μάχες;*

Δύσκολη ερώτηση, αγαπητέ σύντροφε. Λοιπόν, πάρε χαρτί και μολύβι και σημείωνε προσεκτικά: Μόλις βγεις από το ναό της Lighthaven, στρίβεις αριστερά και προχωρείς όλο ευθεία. Στα δεύτερα φανάρια κάνεις αριστερά και ξανά μανά αριστερά μετά τη μικρή γέφυρα. Εκεί θα δεις μια μεγάλη πινακίδα με κόκκινα γράμματα που αναβοσβήνουν, η οποία θα λέει "ΜΑΧΕΣ ΕΔΩ!".

5) *ΡΕΕΕ, ΠΕΘΑΝΑ;*

Οχι, βρε κουτό, η ιδέα σου είναι. Κακό όνειρο ήταν, πέσε από την άλλη και ξανακοιμήσου. LOL

ΣΒΗΝΟΝΤΑΣ ΕΝΑ ΚΕΡΑΚΙ!

Στο πλαίσιο των εορτασμών για τον πρώτο χρόνο του T4C στην Ελλάδα, το "PC Master" προσφέρει σε 10 τυχερούς ισάριθμες 6μηνες συνδρομές δωρεάν! Για περισσότερες πληροφορίες ανατρέξτε στη στήλη "Master of Puzzles" του παρόντος τεύχους.

6) *Οποιος μ' έκλεψε, να το πει τώρα (προς τους συμπαίκτες του)!*

Ενας, ένας, παιδιά, μη σπρώχνεστε. Αφού κλέβεις, πρέπει μετά να πας και να το πεις! Δεν θέλω "μα" και "μου", έτσι πρέπει :).

Βέβαια, η ερώτηση δεν έγινε αμέσως, είχε προηγηθεί φανταστική ερώτηση από τον ίδιο χρήστη: "Εχω παρατηρήσει ότι χάνονται από το inventory μου items". Αφού εισέπραξε ως απάντηση από τους συμπαίκτες του ατελείωτα γέλια, μετά κατάλαβε ότι κάποιος τον κατάκλεβε! Αργησε, αλλά το κατάλαβε το παιδί :). "Δεν ήξερες, δεν ρώταγες;" Ρώτησε και έμαθε, γιατί γελάτε τώρα; Πραγματικά δεν σας καταλαβαίνω :).

7) *Minotaur's Ring, ποιο τέρας ρίχνει;*

Εάν δεν με απατά η μνήμη μου, μάλλον οι Skeletons. Ναι, ναι, τώρα το θυμήθηκα και οι Minotaurs ρίχνουν Skeleton Ring!

8) *Ρε DT, πέθανα στο Goblin Camp. Μήπως μπορείς να πας να μου φέρεις τα items που μου έπεσαν;*

Προτού αρχίσω το δούλεμα, να διευκρινίσω ότι το "DT" είναι τα αρχικά του ονόματός μου, γιατί βαριούνται να με αποκαλούν με το full ψευδώνυμο. Και ξεκινάω... Εφτασε!!! Μάλιστα, κύριε, τρέχω να τα μαζέψω για εσάς. Μήπως θέλετε να πάρω και XP για εσάς;

Στην αρχή είχα εξοργιστεί με την απαίτηση του παίκτη, αλλά αμέσως μαλάκωσα όταν άκουσα τη φοβερή απάντηση που έδωσε ο Erlik The Druid: "Ρε DT, έπεσε από το inventory μου ένα Healing Potion. Ελα να το πάρεις και να το βάλεις στη θέση του!".

9) *Μπορεί κάποιος να μου δώσει κανένα Agility;*

Βρε κουτό, δεν το λες από την αρχή ότι θες Agility. Πόσα θες να σου δώσω, βρε; Βέβαια, το κακό είναι ότι πάνε με την Ντάνα [όχι International :)], οπότε πρέπει να τα πάρεις όλα μαζί. Επίσης, δίνουμε σε

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

Ο Γιάννης Πατρίκος, κατά (T4C) κόσμον T4C Admin, δεν είναι ακριβώς "παίκτης" του T4C - πώς να παίξει άλλωστε όταν φεύγει από τη δουλειά στις 8:00 το βράδυ και στο σπίτι του έχει έναν ταπεινό Pentium 120MHz (!) (και να ήθελε δηλαδή...). Ας δούμε, λοιπόν, τι έχει να μας πει ο άνθρωπος ο οποίος επί έναν ολόκληρο χρόνο αποτελεί το στόχο των διαμαρτυριών μας όταν κάτι δεν πάει καλά στο παιχνίδι...

"Οταν ξεκίνησε η δοκιμαστική περίοδος του παιχνιδιού πριν από έναν χρόνο, ένιωσα από την πρώτη στιγμή ότι έπαιζα σε βαθιά νερά. Από τη μια μεριά, ήμουν ενθουσιασμένος, διότι είχα πολύ καιρό να παίξω κάποιο on-line παιχνίδι και ίσως το T4C να ήταν η ευκαιρία που ζητούσα να επιστρέψω στον, τόσο αγαπημένο για μένα, χώρο αυτό. Από την άλλη, έπρεπε να συντηρήσω την καλή λειτουργία ενός server που "σήκωνε" ένα on-line παιχνίδι 24 ώρες το εικοσιτετράωρο, ένα παιχνίδι που είχε αρκετά bugs [δεν λέω ότι τα κατάφερνα πάντα καλά, αλλά πάντως προσπαθούσα - και προσπαθώ ακόμα :-)].

Φρούδες ελπίδες. Η υποστήριξη, η αναζήτηση των δυνατοτήτων του προγράμματος και το problem solving κατανάλωσαν τόσο πολύ χρόνο, που μου ήταν αδύνατον να παίξω ως "παίκτης", αφού κάθε λίγο και λιγάκι χρειαζόταν να μπαίνω με τον Admin χαρακτήρα, ο οποίος δεν μπορεί να "παίξει" πραγματικά.

Θυμάμαι ακόμα τον ενθουσιασμό με τον οποίο δούλευε η ομάδα εδώ στα γραφεία της Compupress ώστε να δημιουργηθεί και το site υποστήριξης του T4C έτσι όπως το ξέρετε σήμερα. Μάλιστα, κάποιο φεγγάρι προσπαθήσαμε να δημιουργήσουμε και τους χάρτες των νησιών με screen grabbing και "κόλλημα" των οθονών σε ένα μεγάλο αρχείο εικόνας, με την προοπτική να βγάλουμε τους χάρτες on-line. Γρήγορα καταλάβαμε ότι κάτι τέτοιο θα μας έπαιρνε τουλάχιστον έναν μήνα (!), κι αυτό αν δεν ασχολούμαστε με τίποτε άλλο - κάτι αδύνατο, βέβαια. Ετσι, εγκαταλείφθηκε το πολύ όμορφο αυτό project, το οποίο, αν και είχε στοιχεία "αγγαρείας" (κάνε grab την οθόνη, πήγαινε δεξιά, ξανακάνε grab, πήγαινε κι άλλο δεξιά, πάλι grab κ.ο.κ. και μετά διάβασε κάθε grab από ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και προσπάθησε να το κολλήσεις σωστά στα "γειτονικά" του), έδινε την αίσθηση ότι δημιουργούσες κάτι για το κοινό καλό. Αχ! και να είχα έναν υπολογιστή της προκοπής στο σπίτι...

Ακόμα και σήμερα έχω φυλαγμένο ένα ΤΕΡΑΣΤΙΟ αρχείο (166MB TIFF), το οποίο περιέχει τον πλήρη χάρτη της νησίδας με το Blackblood Castle και μόνον (χωρίς το dungeon!). Φανταστείτε τι θα χρειαζόταν ένας πλήρης χάρτης του T4C.

Τα προβλήματα στην αρχή ήταν πολλά - πολύ περισσότερα από τα σημερινά - καθώς το παιχνίδι βρισκόταν ακόμα σε beta. Χρωστώ ευγνωμοσύνη στους πρώτους GMs εκείνης της εποχής, τους GM-Sostrym, Bandit και, φυσικά, τον ανεπανάληπτο DarkTemplar (κουράγιο, φίλε), οι οποίοι μου προσέφεραν πολύτιμη βοήθεια με την υποστήριξη και τις ιδέες τους.

Σήμερα, έναν χρόνο μετά, πολλά πράγματα στο T4C έχουν αλλάξει. Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού, τόσο client side όσο και server side, έχουν αυξηθεί δραματικά, χωρίς η κατασκευάστρια εταιρεία να φροντίσει να μας ενημερώσει - της το φυλάω αυτό. Αν γνωρίζαμε πιο νωρίς τις απαιτήσεις που σέρνουν πίσω τους οι αλλαγές που δημιουργεί η εταιρεία, πολλά από τα προβλήματα που υπάρχουν σήμερα θα είχαν αποφευχθεί.

Αντε, να τα εκατοστίσουμε (!).

Πάλι ο Καφούρος σε πολύ προσωπικές στιγμές. Εχει αλλάξει και στολή για να μην τον καταλαβαίνουν. Αυτό το παιδί λέει πάντα μία λέξη, αλλά κρύβει πολλά νοήματα...

ντάνες και Strength, Wisdom, Intellect και, φυσικά, Endurance!

10) *Ρε συ, για XP τι κάνουμε;*

Αρχικά παίρνουμε μισό κιλό σπαλομπριτζιόλες (το "τζιο" και το "όλες" με αχαϊκή προφορά, please) από Goblin Warrior και τις περνάμε δύο φορές από τη μηχανή του κιμά. Ετσι, έχουμε μισό κιλό κιμά λάπα-Goblin. Επειτα παγαίνουμε εις τα χωράφια της Lighthaven και μαζεύουμε άνηθο, μαϊντανό και κάπαρη (LOL, πώς μου ήρθε αυτό). Τα βάζουμε όλα μαζί σε έναν μεταλλικό δίσκο και γαρνίρουμε με αυτιά από Orc Shaman. Επειτα απομακρυνόμαστε από το δίσκο, του "σκάμε" μία Fireball και ιδού τα XP μας είναι έτοιμα.

11) *Εσείς οι DT τι ικανότητες έχετε;*

Κοίτα, φίλε, πάει ανάλογα με το μονδέλο. Θέλεις ταχύτητα και αντοχή, παίρνεις το μοντέλο DT-R 1200, το οποίο έχει διπλό καρμπιρατέρ, παίρνει και αμόλυβδη. Θέλεις άνεση, aircondition και αυτόματο σύστημα καθαρισμού μικροβίων και Καφούρων, τότε παίρνεις το μοντέλο DT CAKE με aircondition (CAKE=Comfort And Kafouros Extermination).

Προφανώς ο παίκτης ήθελε να ρωτήσει ποιες είναι οι ικανότητες των GMs, αλλά μπερδεύτηκε.

Αυτό ήταν ένα πουτ μπουρί (κατά το πουτ ινσάιντ) ερωτήσεων από τον ένα χρόνο ως GM. Ελπίζω να σας άρεσαν τα σχόλιά μου και να το απολαύσατε όσο και εγώ.

PC

ΧΑΡΤΗΣ ORC CAVE

Legend
E = Entry
C = Chest
S = Next Level

OVERCLOCKING
Η κρυφή δύναμη του Pentium III

Το overclocking έχει αποκτήσει μεγάλη δημοτικότητα τον τελευταίο καιρό και καταλαμβάνει ξεχωριστή θέση στη σκέψη των χρηστών προτού προβούν στην αγορά επεξεργαστή. Με τον συγκεκριμένο επεξεργαστή της Intel δεν χρειάζεται ιδιαίτερη σκέψη πια. Οι εκρηκτικές επιδόσεις του στο overclocking δεν έχουν προηγούμενο!

του Γιώργου Ιωσηφίδη
Codeunreal@yahoo.com

Η σειρά των Pentium αποτελούσε πάντα το μεγάλο όπλο της Intel στις μάχες που έδινε στο χώρο των επεξεργαστών με τη μεγάλη αντίπαλό της AMD. Η κατασκευή του Celeron, ενός επεξεργαστή που βασίστηκε στην αρχιτεκτονική του Pentium, και η αδιαμφισβήτητη επιτυχία του λειτούργησαν δραστικά στην εξέλιξη του μεγάλου του "αδελφού". Οι επιδόσεις των Celeron ήταν παρόμοιες με εκείνες των Pentium III (Katmai) αντίστοιχης συχνότητας. Το μέγεθος της cache (128KB έναντι 512KB του Pentium III) και η ταχύτητα του διαύλου (66MHz έναντι 100MHz του Pentium III) με την πρώτη ματιά δεν ήταν δυνατόν να μαρτυρήσουν και να δικαιολογήσουν τις ανταγωνιστικές επιδόσεις του Celeron έναντι του Pentium III (Katmai). Το μυστικό, όμως, κρυβόταν στη μικρού μεγέθους cache, αφού ήταν ενσωματωμένη στον πυρήνα και "έτρεχε" με ταχύτητα 1/1 με τον πυρήνα (on-die). Ετσι, εάν ο επεξεργαστής ήταν 300MHz, η cache του Celeron έτρεχε και εκείνη με 300MHz (!) σε αντίθεση με την "αργή" cache του Pentium III, η οποία παρά το μέγεθός της έτρεχε με ταχύτητα μισή από την ταχύτητα του πυρήνα του. Θυμάστε τις εκπληκτικές επιδόσεις του Celeron 300A και 333A στο overclocking; Παρατηρήθηκαν περιπτώσεις κατά τις οποίες ένας 300A μπορούσε να αγγίζει με απόλυτη σταθερότητα τα 504MHz! Ο ρόλος της cache (με την ποιότητα και την on-die κατασκευή της) ήταν καθοριστικός για αυτές τις εκπληκτικές επιδόσεις.

Ο COPPERMINE

Η Intel, βλέποντας ότι ο Pentium III (Katmai) δεν μπορούσε να ανταγωνιστεί τον Athlon της AMD σε κανέναν τομέα, βελτιστοποίησε τον επεξεργαστή της χωρίς να επέμβει ιδιαίτερα στην αρχιτεκτονική του χρησιμοποιώντας δύο μικρά -πλην, όμως, θαυματουργά- τεχνάσματα που τον κατέστησαν επιτέλους ανταγωνιστικό: Τοποθέτησε στον Pentium III μία ιδιαίτερα καλή σε ποιότητα cache ενσωματωμένη στον πυρήνα (256KB on-die) ακολουθώντας το παράδειγμα του Celeron. Στη συνέχεια προχώρησε σε τεχνολογία σμίκρυνσης των ημιαγωγών της νωρίτερα από ό,τι είχε προγραμματίσει. Ετσι, οι καινούριοι Pentium III έχοντας έναν "νέο" πυρήνα (Coppermine) κατασκευάζονται πια με τεχνολογία 0,18 μικρών χρησιμοποιώντας το χαλκό. Οι δύο αυτές τεχνολογικές παρεμβάσεις (0,18 μικρά, on-die cache) είχαν τον απόλυτο ρόλο στη μεταμόρφωση του Pentium III ξανά σε κυρίαρχο των επιδόσεων παίρνοντας το στέμμα από τον Athlon, όχι όμως και από τους νέους AMD Thunderbird, τους οποίους μόλις έριξε στην αγορά η AMD και οι οποίοι δείχνουν να παίρνουν εκ νέου τα πρωτεία.

Η κυριαρχία και η ανάδειξη του Pentium III (Coppermine) σε πρωταθλητή επιδόσεων στο overclocking τον καθιστούν την καλύτερη αγορά που μπορεί να κάνει κάποιος σήμερα - καλύτερη ακόμα και από εκείνη ενός Celeron. Η μεταφορά της cache στο εσωτερικό του πυρήνα και η νέα κλίμακα κατασκευής στα 0,18 μικρά είχαν το μέγιστο ρόλο στη μεταμόρφωσή του σε εξαιρετικό "overclocker". Ξεπερνώντας ο χρήστης τα παλαιότερα προβλήματα των υψηλών θερμοκρασιών (λόγω κατασκευής στα 0,25 μικρά) και της κακής ποιότητας της cache (εξωτερική και όχι on-die), που έκαναν τον Pentium III (Katmai) χείριστο "overclocker", έχει τη δυνατότητα να "βγάλει" από οποιαδήποτε έκδοση του νέου Coppermine τόσα MHz που θα κάνουν τους κατόχους Katmai και Celeron να τρίβουν τα μάτια τους!



ΤΑ ΥΛΙΚΑ

Οπως αναφέραμε στα προηγούμενα δύο τεύχη μέσα από το μικρό αφιέρωμα στον υπερχρονισμό "Overclocking Madness", υπάρχουν αρκετοί παράγοντες που επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό το αποτέλεσμα κάθε προσπάθειας για υπερχρονισμό.

Εχοντας στα χέρια μας διάφορους τύπους του Pentium III (Coppermine) και συγκεκριμένα τρεις της μορφής FC-PGA των 500, 550 και 650MHz και δύο της μορφής Slot-1 των 600 και 700Hz, έμενε να κάνουμε έναν σχεδιασμό για τα υπόλοιπα υλικά που θα έπρεπε να χρησιμοποιήσουμε.

Επειδή το mainboard είναι ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες επιτυχίας, έπρεπε να βρούμε ένα ικανό όχι μόνο να καλύψει όλους τους τομείς ρυθμίσεων και επιλογών για το FSB, το voltage και το voltage του chipset, αλλά και να προσφέρει τη δυνατότητα στη μνήμη να λειτουργήσει ασύγχρονα με το FSB, να έχει ρυθμίσεις για το AGP στο 1/2 και στα 2/3 του FSB και για το PCI στο 1/4 του επίσης, και να είναι jumperless όσο και αξιοπρεπές σε επιδόσεις. Δεν χρειάστηκε να σκεφτούμε πολύ και καταλήξαμε σε ένα mainboard που ολοκληρώνει το Apollo PRO 133A chipset της Via. Το εν λόγω mainboard ήταν το ASUS P3V4x, μία από τις καλύτερες και σταθερότατες υλοποιήσεις του chipset της Via. Μάλιστα, επειδή μας έχει βγάλει ασπροπρόσωπους σε πολλές "επικίνδυνες" αποστολές στο παρελθόν, δεν υπήρχε άμεσος λόγος να το αλλάξουμε.

Χρησιμοποιήσαμε επίσης δύο από τα πολλά slotkets (converter cards) που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά, το Iwill II converter card και το ASUS S370-133. Η συμβατότητά τους με το mainboard ήταν περίφημη και δεν προκλήθηκε το παραμικρό πρόβλημα. Οι ρυθμίσεις και των δύο slotkets επέτρεπαν την αλλαγή του voltage και στη συνέχεια αποδείχθηκαν ισάξιοι μονομάχοι, με το Iwill II να κερδίζει στα σημεία λόγω σχεδίασης και στιβαρότητας.

Για τις ανάγκες ψύξης των FC-PGA επεξεργαστών χρησιμοποιήσαμε δύο ψύκτρες της φημισμένης GlobalWin, την FDP32 (χρειάστηκε να μετατρέψουμε το κάτω μέρος της για να προσαρμοστεί στα νέα converter cards, με τη βοήθεια ενός ειδικού τροχού και μίας μικρής λίμας) και τη μικρότερη αλλά με τέλεια συμβατότητα FKP32. Οι δύο ψύκτρες είχαν διαφορές της τάξης των 2-3 βαθμών Κελσίου, με κερδισμένη την FDP32. Αν, όμως, κάποιος δεν θέλει τους μπελάδες της μετατροπής στο κεφάλι του, η FKP32 κάνει πολύ καλά τη δουλειά της και είναι ιδανική για ακραίες καταστάσεις.

Χρησιμοποιήσαμε επίσης μνήμη των 133MHz (PC-133) της Siemens και ήμαστε ιδιαίτερα τυχεροί, καθώς στη συνέχεια των βασανιστηρίων άντεξε μέχρι τα 150MHz (!!!), όταν την αναγκάσαμε να δουλέψει σύγχρονα με το FSB. Οι δοκιμές έγιναν, όμως, με τη μνήμη να "εργάζεται" ασύγχρονα με το FSB για να είμαστε σίγουροι ότι δεν θα αποτελέσει εμπόδιο στις δοκιμές.

Ο υπολογιστής περιλάμβανε επίσης 3dfx Voodoo3 3000 AGP κάρτα γραφικών, σκληρούς δίσκους Western Digital Expert 20,5 και Quantum Fireball EL5,1 και κάρτα ήχου SoundBlaster Live! Value. Το κουτί που είχαμε στη διάθεσή μας ήταν ένα συνηθισμένο full-tower με 300W τροφοδοτικό, και όλες οι δοκιμές έγιναν με κλειστό κουτί (ποιος θέλει ένα ανοιχτό, άσχημο και σκονισμένο κουτί, άλλωστε), αφού είχαμε φροντίσει να το εξοπλίσουμε με τρία ανεμιστηράκια.

Η ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Προτού πιάσουμε στα χέρια μας τον επεξεργαστή και αρχίσουμε να τον... βασανίζουμε, πρέπει να λάβουμε συγκεκριμένα μέτρα και να θέσουμε μερικές ιδέες σε εφαρμογή, ώστε να μη βρεθούμε προ εκπλήξεων. Φροντίσαμε, λοιπόν, να μαζέψουμε όλα τα καλώδια του κουτιού μας με τέτοιον τρόπο ώστε να μην εμποδίζουν τη δημιουργία ρεύματος αέρα στο εσωτερικό του: Πήραμε κομμάτια μονωτικής ταινίας ή πλαστικοποιημένου σύρματος και συμμαζέψαμε τα καλώδια δένοντάς τα μεταξύ τους και στη συνέχεια πάνω στο κουτί (για παράδειγμα, στον κεντρικό οριζόντιο άξονά του), ώστε να μην κρέμονται ανεξέλεγκτα στον κενό χώρο πάνω από το mainboard και τις κάρτες επέκτασης. Ακολούθησε η τοποθέτηση τριών ανεμιστήρων: ένας τοποθετήθηκε στη βάση του συστήματος με φορά αέρα προς τα μέσα, ένας μικρότερου μεγέθους ακριβώς πίσω από τον επεξεργαστή με τη φορά του αέρα προς τα έξω και ακόμα ένας στην κορυφή με φορά αέρα προς τα έξω, όπως και ο ανεμιστήρας του τροφοδοτικού. Εάν είχαμε τη δυνατότητα (χωρίς να κόψουμε με τροχό το κουτί) να τοποθετήσουμε άλλον έναν ανεμιστήρα στο κάτω μέρος, θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε ένα ακόμα πιο ισχυρό ρεύμα αέρα στο εσωτερικό του. Πίσω από τα ανεμιστηράκια τοποθετήσαμε κομμάτια φίλτρου φτιαγμένου για απορροφητήρες κουζίνας (μη γελάτε, κάνει καλά τη δουλειά του - για ρωτήστε τις μανάδες σας να σας πουν!) προκειμένου να αποφύγουμε -όσο είναι δυνατόν- την ακατάπαυστη εισροή σκόνης στο εσωτερικό του από τους ανεμιστήρες (ακόμα γελάτε;).

Αφού τελειώσαμε τις μικρές -αλλά ιδιαίτερα χρήσιμες- αυτές δουλειές, ήρθε η ώρα να τοποθετήσουμε τον επεξεργαστή στο ειδικό slotket και να εφαρμόσουμε την ψύκτρα επάνω του. Η εφαρμογή στο slotket ήταν ιδιαίτερα εύκολη και δεν θα προβληματίσει κανέναν. Στη συνέχεια πήραμε ένα σωληνάριο θερμοαπαγωγικού υλικού και "απλώσαμε" προσεχτικά δύο σταγόνες από αυτό (μικρές, έτσι;) στον πυρήνα του Coppermine. Επειτα, με τη βοήθεια των δύο clips, εφαρμόσαμε την ψύκτρα προσεκτικά τοποθετώντας πρώτα το ένα στην ειδική μικρή υποδοχή και κατόπιν το άλλο, χωρίς να πιέσουμε καθόλου τον επεξεργαστή. ΠΡΟΣΟΧΗ! Η τοποθέτηση της ψύκτρας πρέπει να γίνει με ιδιαίτερη προσοχή και με τη λιγότερη δυνατή πίεση, διότι οι Coppermine είναι ιδιαίτερα εύθραυστοι - ειδικά οι γωνίες του μπλε κεραμικού υλικού που καλύπτει τον πυρήνα θρυμματίζονται με χαρακτηριστική ευκολία! Στη συνέχεια εγκαταστήσαμε στα Windows utilities (mainboard monitor, CPU cool, SETI@Home, Prime95) ικανά να μας πληροφορήσουν για τις θερμοκρασίες και τις στροφές των ανεμιστήρων του υπολογιστή μας ενόσω αυτός θα υπόκειται στα βασανιστήριά μας, αλλά και για να επιβεβαιώνουμε κάθε φορά τη σταθερότητα και την καλή "υγεία" του επεξεργαστή μας. Φυσικά, είχαμε φροντίσει πιο πριν να έχουμε εγκαταστήσει την τελευταία έκδοση Bios για το mainboard μας.

Αυτό ήταν, λοιπόν! Ηρθε η ώρα να βάλουμε μπρος τις μηχανές και να μαρσάρουμε! Για να δούμε τι γκάζια έχει ο Coppermine;



ΜΑΓΕΙΡΕΜΑ & ΣΕΡΒΙΡΙΣΜΑ

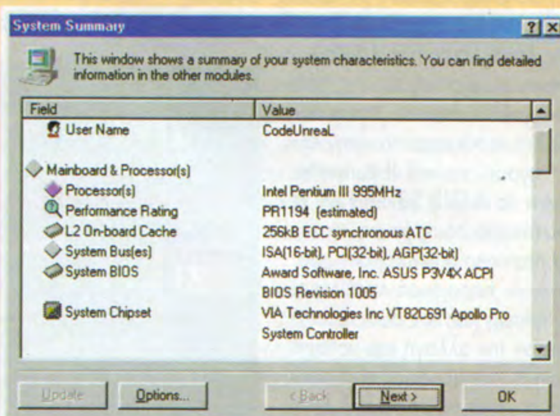
Ο πρώτος επεξεργαστής που δοκιμάσαμε ήταν ο μικρότερος της παρέας και έτρεχε στα 500MHz. Τον τοποθετήσαμε στο mainboard και εκείνο, αφού τον αναγνώρισε ως Pentium III 330MHz, μας παρέπεμψε αυτόματα στο Bios, σε ένα μικρό μενού, για να διαλέξουμε την ταχύτητα του FSB (66, 100 ή 133MHz). Διαλέξαμε εκείνη που έπρεπε (των 100MHz) και, αφού μπήκαμε στα Windows κανονικά και ελέγξαμε τη θερμοκρασία, κάναμε reboot και μπήκαμε στο Bios ξανά για να αυξήσουμε (επιτέλους!) το system bus. Αφού επιλέξαμε η ταχύτητα της μνήμης να είναι ίδια με το bus (System/SDRAM frequency ratio 1/1), δοκιμάσαμε τα 105MHz, 110MHz και 115MHz φτάνοντας σταδιακά τα 133MHz (!) και βομβαρδίζοντας τον επεξεργαστή με "torturing utilities", όπως είναι το PRIME95 και το SETI@Home, και για αρκετή ώρα με το QuakeIII σε κάθε μικρό βηματάκι μας. ΠΡΟΣΟΧΗ! Για να αποφύγουμε δυσάρεστες συνέπειες, η αύξηση του FSB πρέπει να γίνεται σταδιακά και με τα μικρότερα βήματα που μας προσφέρει το mainboard μας. Ετσι, με μεγάλη προσοχή και σχολαστικό έλεγχο στη σταθερότητα και τη θερμοκρασία (με τα ειδικά utilities), φτάσαμε αισίως τα 670MHz

(5x133MHz). Αυτό που μας έκανε εντύπωση ήταν ότι δεν αναγκαστήκαμε να χρησιμοποιήσουμε παραπάνω voltage στον επεξεργαστή, γεγονός που μας έκανε αισιόδοξους για ακόμα υψηλότερες επιδόσεις. Πραγματικά, αφού ρυθμίσαμε τη μνήμη στα -33MHz από το FSB, καταφέραμε με μικρά βηματάκια να φτάσουμε τα 750MHz!!! (5x150MHz). Δυστυχώς, αναγκαστήκαμε (φυσιολογικά) να ανεβάσουμε το voltage από τα 135 μέχρι τα 144MHz FSB κατά 0,5V (1,65V) και από τα 146 μέχρι τα 150MHz FSB ακόμα 0,5V (1,70V). Ο επεξεργαστής αποδείχθηκε υπερσταθερός σε αυτήν την κατάσταση και άντεξε όλα τα βασανιστήρια στα οποία τον υποβάλαμε για ώρες. Δυστυχώς, δεν μπορέσαμε να τον κάνουμε να λειτουργήσει στα 155MHz όσο και αν προσπαθήσαμε (αύξηση voltage, αύξηση chipset voltage, αύξηση I/O voltage κ.λπ.). Οι υπόλοιποι επεξεργαστές αποδείχθηκαν το ίδιο εκπληκτικοί στις επιδόσεις τους στο overclocking. Ο 550MHz έφτασε τα 814MHz (5,5x148MHz με 1,70V), ο 600MHz Slot-1 με την retail ψύκτρα έφτασε τα 888MHz (6x148MHz με 1,75V), ο 650MHz άγγιξε τα 936MHz (6,5x144MHz με 1,80V), αλλά η μεγάλη αποκάλυψη ήταν ο 700MHz Slot-1 που άγγιξε τα 980MHz μόλις με 0,5V αύξηση στο voltage. Δυστυχώς, η θερμοκρασία του έφτανε κάποιες φορές (λόγω της απαράδεκτης retail ψύκτρας) τους 60° Κελσίου και δεν θέλαμε να ρισκάρουμε τη "ζωή" του. Οσοι από εσάς, λοιπόν, είστε τολμηροί, κατάλληλα προετοιμασμένοι και έχετε στην κατοχή σας έναν Coppermine μπορείτε να δοκιμάσετε την τύχη σας για να ανακαλύψετε και να βγάλετε στην επιφάνεια την κρυφή δύναμή του. Καλή τύχη και προσοχή: "Overclocking may void your warranty". PC

ΕΞΙ ΒΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΩΣΤΟ OVERCLOCKING



1 **Το Iwill II, ο Coppermine, το σωληνάριο με το θερμοαπαγωγικό υλικό και η τεράστια FDP 32 της Global Win προτού ενωθούν εις σάρκα μία!**



4 **Ο επεξεργαστής άντεξε τα 980MHz και μπήκε στα Windows! Το πρώτο βήμα έγινε, αλλά δεν ενθουσιαζόμαστε... Εχουμε αρκετές ώρες αναμονής ακόμα.**



2 **Δύο σταγόνες είναι αρκετές. Απλώνουμε το θερμοαπαγωγικό υλικό και κουμπώνουμε την ψύκτρα με τη λιγότερη δυνατή πίεση, αφού ο Coppermine είναι ιδιαίτερα εύθραυστος και δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να θρυμματιστούν οι γωνίες του!**

5 **Ελέγχουμε για αρκετή ώρα τη θερμοκρασία του επεξεργαστή, τις μεταπτώσεις του voltage αλλά και των στροφών των ανεμιστήρων.**



3 **Ισχύς εν τη ενώσει!!!**



6 **Η σταθερότητά του έπειτα από δέκα ώρες (ε, καλά, κοιμηθήκαμε κατά τη διάρκεια του τεστ, τι νομίζατε;) συνεχούς torturing με το stability test ήταν η επιβράβευση των κόπων μας (τι ωραίο πρωινό ξύπνημα!).**

´Ενα επικό adventure
πλημμυρισμένο από ΄Ιντριγκες, Δολοφονίες και Πάθη

ROME
CAESAR'S WILL
Crime . Passion . Power


MONTPARNASSE
MULTIMEDIA



www.beacon.com




Αποκλειστικός Αντιπρόσωπος BEACON MULTIMEDIA, Μεσογείων 275, Χαλάνδρι, τηλ.: 6741711 - 6710013, fax: 6712089

ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ VISUAL C++ 6.0

Επιστροφή στα βασικά...

Μέσω των e-mails αρκετοί από εσάς ζητήσατε μία περιληπτική ματιά στις γενικές αρχές της C++, καθώς αδυνατείτε να παρακολουθήσετε τις visual εξελίξεις στο χώρο. Ως φυσική συνέχεια, λοιπόν, του προηγούμενου άρθρου, σε αυτό το τεύχος επανερχόμαστε στο θεμελιώδες σύνολο εντολών της Visual C++, το οποίο είναι σχεδόν πανομοιότυπο με αυτό της C++. Αλλωστε, ως πρώτη απόπειρα κάλυψης της σημαντικότερης σύγχρονης γλώσσας, είναι λογικό να πρέπει να ικανοποιήσουμε μία πληθώρα απαιτήσεων: από αυτές του αρχάριου μέχρι εκείνες του έμπειρου προγραμματιστή.

Του Βαγγέλη Αλευρίτη



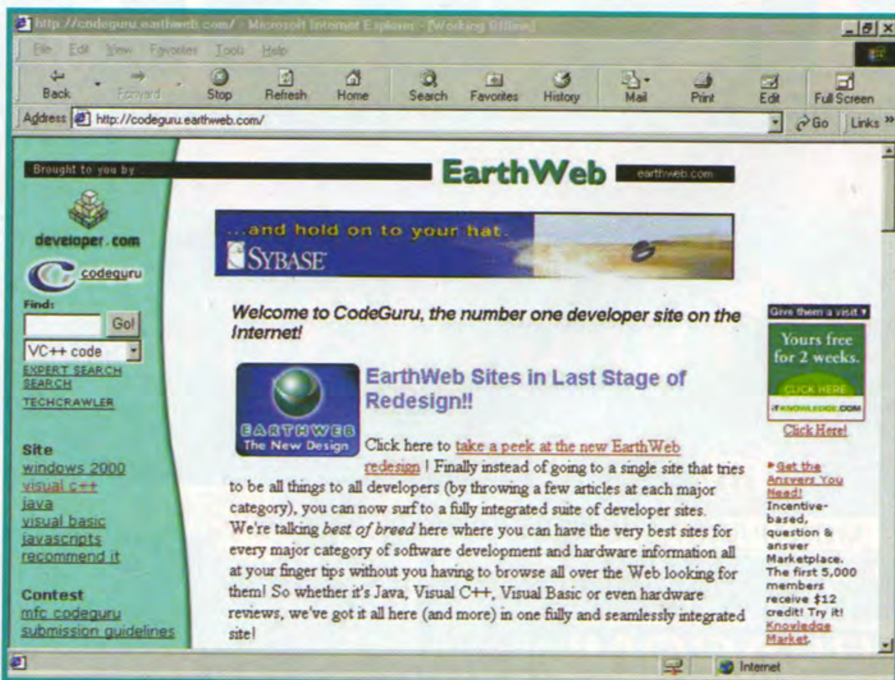
Η ταν μία κρύα νύχτα του περσινού Δεκέμβρη, όταν στις σελίδες του "PC Master" δημοσιευόταν μόλις το δεύτερο άρθρο για τη Visual C++. Αν κάνετε τα πρώτα βήματα στη γλώσσα αυτή, καλό θα ήταν να προμηθευτείτε το εν λόγω τεύχος (112). Περιέχει αρκετές χρήσιμες πληροφορίες για τον αρχάριο, γεγονός που το καθιστά ιδανικό συμπλήρωμα του άρθρου αυτού του μήνα. Θα αναφερθούμε διαδοχικά στις σημαντικότερες πτυχές της C++, όπως δομές δεδομένων, βρόγχοι, ώστε να μη μείνουν παραπονεμένοι κι όσοι αναγνώστες νιώθουν αποκομμένοι από το χώρο. Φυσικά, η εκμάθησή της είναι ελαφρώς χρονοβόρα και θα χρειαστείτε οπωσδήποτε τη βοήθεια κάποιου βιβλίου. Παρ' όλα αυτά, μπορείτε να πάρετε μία ώθηση για ένα γρηγορότερο ξεκίνημα από τις σελίδες αυτές...

ΒΑΣΙΚΕΣ ΔΟΜΕΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

Το πρώτο πράγμα που μαθαίνει όποιος έρχεται σε επαφή με τον προγραμματισμό είναι η έννοια της μεταβλητής. Ο ρόλος της είναι να αποθηκεύει μία πληροφορία, ανάλογα, δε, με τον τύπο της πληροφορίας που θέλουμε να στεγάσουμε σε μία μεταβλητή, επιλέγουμε και τον κατάλληλο τύπο μεταβλητής. Σε περίπτωση που θέλουμε να αναφερθούμε σε ακέραιο αριθμό, για παράδειγμα, θα επιλέξουμε τον τύπο int. Κάθε μεταβλητή που χρησιμοποιούμε στη C++ πρέπει πρώτα να δηλωθεί. Αυτό γίνεται αρκετά εύκολα: αρκεί να γράψουμε τον τύπο της και κατόπιν το όνομά της. Δίνοντας, για παράδειγμα, την εντολή : int age; εγκαινιάζουμε μία μεταβλητή με το όνομα age, που μπορεί να πάρει ακέραιες τιμές καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματός μας. Με παρόμοιο τρόπο μπορούμε να ορίσουμε μεταβλητές τύπου char (χαρακτήρας), short (μικρός ακέραιος), long (μεγάλος ακέραιος), float (κινητής υποδιαστολής), double(κινητής υποδιαστολής-διπλής ακριβείας) κ.λπ.

Αν οι ανάγκες του προγράμματός μας ξεπερνούν την απλή χρήση μεταβλητών, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε πίνακες. Ο δυσδιάστατος πίνακας, π.χ., είναι μία δομή που φιλοξενεί δεδομένα παρατάσσοντάς τα σε γραμμές και στήλες. Αν υποθέσουμε, λοιπόν, πως θέλουμε να φτιάξουμε έναν πίνακα που θα χωράει τα γράμματα της αλφαβήτου, αρκούν τα ακόλουθα:

```
char alfabitos[23];
alfabitos[0] = "α";
```



Το Internet είναι πλούσιο σε sites με θέμα τον προγραμματισμό και ειδικότερα τον προγραμματισμό σε Visual C++.

```
alfabitos[1] = "β";
alfabitos[2] = "γ";
.
.
.
.
alfabitos[23] = "ω";
```

Παρατηρήστε ότι το πρώτο στοιχείο του εκάστοτε πίνακα έχει δείκτη 0 και όχι 1. Ομοίως μπορείτε να δημιουργήσετε πίνακες δύο ή και περισσότερων διαστάσεων. Με τη δήλωση int pinakas[5] [5]; μπορούμε να έχουμε στη διάθεσή μας έναν πίνακα 4 επί 4 (υπάρχει η γραμμή 0 και η στήλη 0) και με μία εντολή της μορφής : pinakas[3][3]=100; αποδίδουμε την τιμή 100 στο στοιχείο (3,3) του πίνακά μας. Οσοι από εσάς ενδιαφέρονται για 3D graphics και game developing, θα αναγκαστούν να συμφιλιωθούν αρκετά με τη δομή αυτή, καθότι στο χώρο αυτόν αποτελεί θεμελιώδες συστατικό. Να πώς ξαφνικά βλέπουμε με άλλο μάτι τα μαθηματικά της Γ' Λυκείου (καλά, ένα αστείο κάναμε...)!

STRUCTS

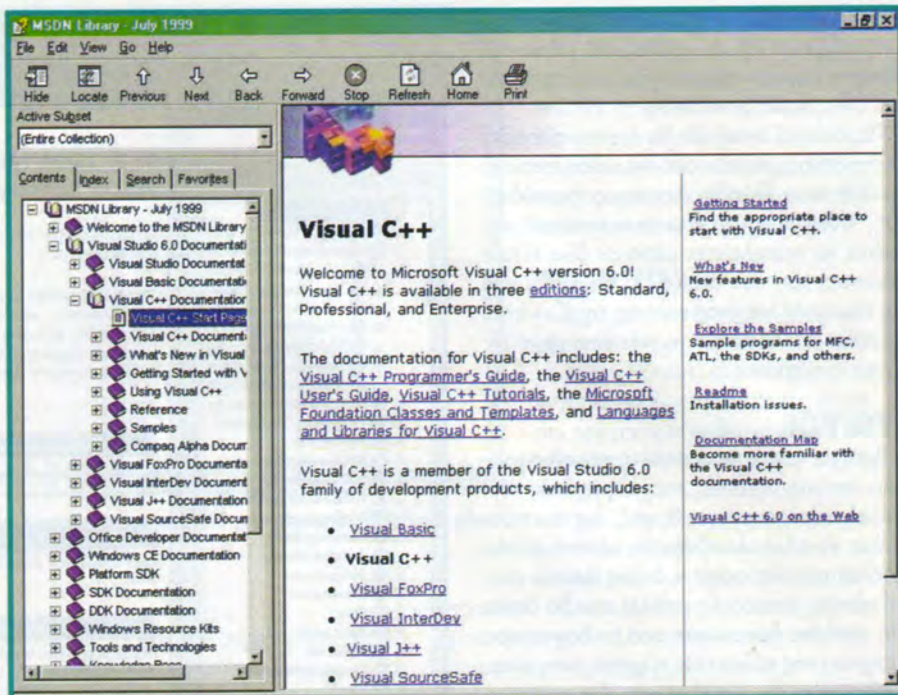
Επόμενο βήμα είναι το χτίσιμο των δικών μας δομών με τη βοήθεια της εντολής struct. Η δεσμευμένη λέξη "struct" ακολουθείται από το όνομα του τύπου που θέλουμε να δημιουργήσουμε, ενώ μέσα στα άγκιστρα περικλείουμε τα μέλη του τύπου. Ολα γίνονται πιο κατανοητά με το εξής παράδειγμα:

```
struct STUDENT // Δήλωση της δικής μας
   δομής STUDENT
{
int age; // Δήλωση μελών
long telephone;
float grade;
char name[25];
char fathersname[25];
}

STUDENT student1, student2; // Δήλωση δυο
   μεταβλητών τύπου STUDENT

student1.age = 13; // Προσπέλαση και
   απόδοση τιμών
student2.age = 15;
student2.telephone = 9921613;
```

Αντίστοιχη είναι και η χρήση των κλάσεων, μόνο που οι κλάσεις, φυσικά, έχουν μία πληθώρα επιπλέον δυνατοτήτων. Η δεσμευμένη λέξη struct αντικαθίσταται σε αυτήν την περίπτωση από τη λέξη "class" και παρέχονται τα χαρακτηριστικά της κληρονομικότητας, της κλειστής ομαδοποίησης και της πολυμορφίας που δείξαμε περιληπτικά τον προηγούμενο μήνα.



Στην MSDN Library θα βρείτε εκτεταμένη αναφορά στη Visual C++ 6, γεγονός που αξίζει τα άφθονα MB που καταβροχθίζει η πλήρης εγκατάσταση του MSDN.

ΘΕΜΕΛΙΩΔΕΙΣ ΕΝΤΟΛΕΣ

Αφού είδαμε περιληπτικά τους πιο στοιχειώδεις τρόπους για να αποθηκεύουμε δεδομένα στη μνήμη, πάμε να δούμε και το σετ εντολών που μας επιτρέπει τη διαχείρισή τους. Σημαντικότερη όλων, ίσως, η εντολή που οδηγεί σε λογικά συμπεράσματα και εναλλακτικά σενάρια στην εξέλιξη του προγράμματός μας: η if /else. Οι οδηγίες χρήσης της συνοψίζονται σε μία γραμμή.

if(συνθήκη1) {εντολές...} else if(συνθήκη2) {εντολές...} else {εντολές...}

Είναι προτιμότερο, όμως, να την αναλύσουμε μέσα από ένα απλό παράδειγμα:

if(x==5) {y=x;} else if(x>15) {y=x+1; j=x+y;} else {y=100-x;}

ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ ΙΝΔΙΑΝΙΚΗΣ ΣΟΦΙΑΣ ('Η ΑΛΛΙΩΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ TIP!)

Καλά τα άρθρα και τα βιβλία, αλλά η απόλυτη πηγή γνώσης πάνω στον προγραμματισμό είναι το Internet. Μία πληθώρα sites σάς παρέχει οδηγούς, παραδείγματα και ερεθίσματα για να ξεκινήσετε τους δικούς σας πειραματισμούς. Εμείς θα σας προτείνουμε ως ξεκίνημα για τα δικτυακά σας μαθήματα το πληρέστατο site http://www.codeguru.com σε συνδυασμό με τη μελέτη του διπλού CD-ROM "MSDN library" της Microsoft.

Προφανώς, στην αρχή του προγράμματος, όπου εμφανίζεται μία τέτοια εντολή, έχει προηγηθεί η απαραίτητη δήλωση των μεταβλητών που χρησιμοποιούνται, δηλαδή : int x,y,j; και έχουν αποδοθεί και κάποιες αρχικές τιμές από το χρήστη. Ετσι, η εντολή if ελέγχει αρχικά αν το x έχει την τιμή 5. Δώστε έμφαση στο διπλό ίσον που απαιτείται, καθώς είναι λογικός έλεγχος και δεν αποδίδεται στο x η τιμή 5 όπως θα έκανε η x=5. Αν όντως το x έχει την τιμή 5, τότε εκτελείται το μπλοκ εντολών που ακολουθεί μέσα στα πρώτα άγκιστρα - στην περίπτωσή μας η απλή και μοναδική εντολή y=x; που αποδίδει στο y την τιμή του x. Αν τώρα το x δεν είναι 5, περνάμε στο κομμάτι του else if, το οποίο ελέγχει αν το x ξεπερνάει το 15. Αν ναι, εκτελείται πάλι το επόμενο μπλοκ εντολών - οι y=x+1; και j=x+y; για το παράδειγμά μας - και τελειώνει η πορεία της εντολής. Αν όχι, τότε πραγματοποιείται ό,τι υπάρχει στα άγκιστρα που ακολουθούν τη λέξη else.

Μία παραλλαγή της if/else είναι η switch:

switch(μεταβλητή) { case τιμή1: {εντολές...} break; case τιμή2: {εντολές...} break; default: {εντολές...} break;}

Η switch αναλόγως με την τιμή της μεταβλητής εκτελεί το αντίστοιχο σκέλος. Θα αναφέρουμε ένα παράδειγμα:

switch(x) { case 0: {y=1} break; case 1: {y=0} break; default: {y=x} break;}

Τι προστάζει αυτή η εντολή; Αν το x είναι 0, το y γίνεται 1, αν το x είναι 1, το y γίνεται 0 και σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση το y παίρνει

την τιμή του x. Η εντολή switch απαλλάσσει από πολλαπλά if's τον κώδικα, μια και κατορθώνει να τα ομαδοποιεί όταν αυτά εξαρτώνται από την τιμή μίας μεταβλητής.

Παράλληλα, όπως ήδη θα έχετε αντιληφθεί, τα άγκιστρα {} περικλείουν ένα μπλοκ εντολών, ομαδοποιούν, δηλαδή, ένα μέρος του κώδικά μας. Άλλωστε και το ίδιο το πρόγραμμά μας πρέπει να περικλείεται μέσα σε δύο τέτοια άγκιστρα, κάτι που θυμίζει τις begin και end της Pascal. Άλλος ένας κανόνας της C++ είναι ότι κάθε εντολή πρέπει να τελειώνει με το ελληνικό ερωτηματικό (;) .

ΒΡΟΓΧΟΙ

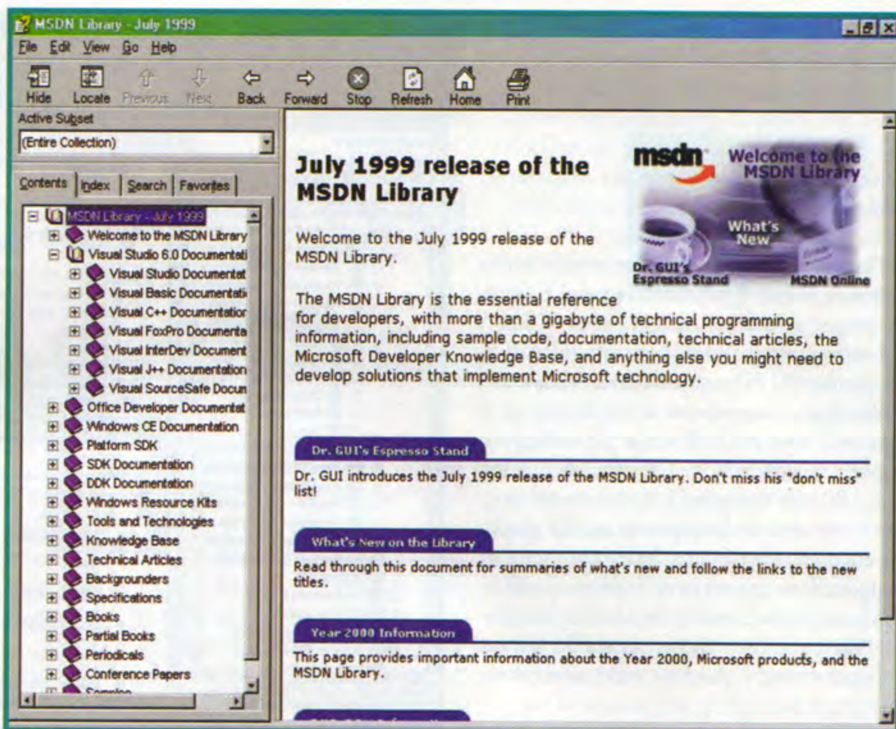
Βρόγχοι καλούνται οι εντολές που εξασφαλίζουν την υπό συνθήκες επανάληψη ενός κομματιού του προγράμματός μας. Συχνά επιθυμούμε να επαναλαμβάνεται κάποιο μπλοκ εντολών αρκετές φορές ή απλώς ωσότου συμβεί κάποιο γεγονός. Οι εντολές που θα δούμε στη συνέχεια θεωρούνται από τα βασικότερα στοιχεία ενός κώδικα και η χρήση τους είναι, σχεδόν πάντοτε, αναπόφευκτη. Ξεκινάμε από την εντολή:

```
for(αρχική τιμή μετρητή;συνθήκη μη
  τερματισμού;μεταβολή μετρητή) {εντολές...}
```

Η εντολή αυτή επαναλαμβάνει τις εντολές που περικλείονται από τα άγκιστρα όσο η συνθήκη μη τερματισμού παραμένει αληθής. Κάποιος μετρητής λαμβάνει μία αρχική τιμή, η οποία αλλάζει με κάθε εκτέλεση των εντολών, και όταν πάψει αυτή η τιμή να ικανοποιεί τη λογική συνθήκη, το πρόγραμμα συνεχίζει με τις επόμενες εντολές, δίχως να ξαναεκτελέσει το μπλοκ εντολών της for. Ας δούμε ένα παράδειγμα:

```
for(int count=0; count<10; count++)
  {myarray[count]=count; }
```

Ο βρόγχος αυτός υποκαθιστά τις εντολές myarray[0]=0; myarray[1]=1;... myarray[8]=8; myarray[9]=9;. Όταν ο μετρητής count πάρει



Η MSDN library κυκλοφορεί σε δύο CDs ή ένα DVD και περιέχει μεταξύ άλλων και το documentation του Visual Studio 6.

την τιμή 10, τότε δεν επαληθεύεται η συνθήκη count<10, οπότε και δεν εκτελείται η αναμενόμενη εντολή myarray[10]=10;. Η count++ ισοδυναμεί με την count=count+1. Συνεχίζουμε αυτήν τη νοσταλγική διαδρομή στα μονοπάτια της C++ με ασπρόμαυρο κοντινό πλάνο στην εντολή:

```
while(συνθήκη) {εντολές...}
```

η οποία διαφέρει με τη for, καθώς η αλλαγή του μετρητή που χρησιμοποιείται στη συνθήκη της παρένθεσης πρέπει να αλλάζει μέσα από το μπλοκ εντολών. Δηλαδή το προαναφερόμενο παράδειγμα με τη χρήση της while θα γραφόταν κάπως έτσι:

```
count=0;
while(count<10)
  {myarray[count]=count;
  count++}
```

Τελευταίος σταθμός στους βρόγχους επανάληψης, και συγκρατήστε τη συγκίνησή σας, η εντολή:

```
do {εντολές...} while(συνθήκη);
```

Εδώ η μόνη διαφορά από τη while είναι ότι ο λογικός έλεγχος της συνθήκης γίνεται αφού εκτελεστεί μία φορά το μπλοκ εντολών (οπότε ίσως να είναι αργά!). Ανάλογα με τις απαιτήσεις του κώδικά σας κάθε φορά, θα επιλέγετε ανάμεσα στη while και στην do. Τα χέρια θα σας λύσει και η εντολή continue; μία εντολή που η απουσία της είναι αισθητή σε γλώσσες όπως η Pascal. Η continue σάς επιτρέπει την απότομη μετάβαση στο επόμενο loop, παρακάμπτοντας τις υπόλοιπες εντολές του μπλοκ. Έτσι η: while(counter<10) { x=function1(counter); if (x==0) continue; counter++;} παρακάμπτει την αύξηση του counter (counter++;) σε περίπτωση που το x είναι 0. Η ροή του κώδικα σε αυτήν την περίπτωση επανέρχεται στην αρχική while για έλεγχο και επανεκτέλεση. Κλείνουμε με την εντολή break; η οποία διακόπτει ακαριαία τις επαναλήψεις. Τη χρησιμότητά της είδαμε και στα πλαίσια της εντολής switch. Δείτε μέσα από

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕ ΤΗ ΣΤΗΛΗ

Στη διεύθυνση a_vaggelis@hotmail.com μπορείτε να καταθέσετε τις προτάσεις σας για τα επόμενα άρθρα (και όχι τις απορίες σας, καθώς υπάρχει άλλη αρμόδια στήλη για αυτό, η ιστορική HOW TO). Μπορείτε, επίσης, στην ανωτέρω διεύθυνση να στέλνετε λουλούδια, γλυκά, ευχητήριες κάρτες ή απειλητικά γράμματα, ανάλογα με τις διαθέσεις που σας ξυπνάνε η ποιότητα και το περιεχόμενο των άρθρων...

ΘΕΜΑΤΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΤΕΥΧΟΣ 111 (ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1999)	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ
ΤΕΥΧΟΣ 112 (ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999)	ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΕΥΧΟΣ 113 (ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2000)	ΜΕΝΟΥ ΚΑΙ... ΦΑΝΤΑΣΙΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 115 (ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000)	CONTROLS & DIALOGS
ΤΕΥΧΟΣ 117 (ΜΑΡΤΙΟΣ 2000)	ACTIVEX ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 119 (ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000)	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΕΙΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 121 (ΜΑΪΟΣ 2000)	ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 123 (ΙΟΥΝΙΟΣ 2000)	ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 125 (ΙΟΥΛΙΟΣ 2000)	ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 127 (ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2000)	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

το ακόλουθο παράδειγμα πώς προεκτείνεται η λειτουργικότητά της και στα loops:

```
for( ; ; ) // Επανάληψη επ' άπειρον.
{
if( List->AtEnd() )
break;
List->Next();
}
cout << "When the list reaches the
  end the loop breaks.\n";
```

ΚΑΙ ΜΕΡΙΚΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ...

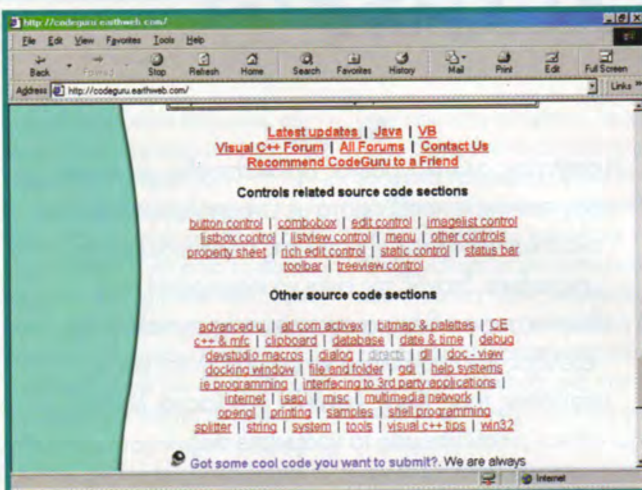
...που είναι απαραίτητες, όμως, σε κάθε πρόγραμμα. Μία από αυτές είναι και τα σχόλια. Τα σχόλια στον κώδικα δεν παίζουν κανέναν απολύτως ρόλο στην εκτέλεσή του. Αγνοούνται πλήρως από τον υπολογιστή και σκοπός τους είναι μόνο η βελτίωση της αναγνωσιμότητας του κώδικά μας. Υπάρχουν δύο είδη σχολίων: αυτά που περικλείονται ανάμεσα στα σύμβολα /* και */ και αυτά που ακολουθούν το σύμβολο // μέχρι το τέλος της εκάστοτε γραμμής. Μην τα θεωρείτε περιττή πολυτέλεια γιατί θα σας φανούν πολύτιμα όταν προσπαθείτε, έπειτα από καιρό, να καταλάβετε πώς λειτουργεί το δυσνόητο και μπερδεμένο πρόγραμμα που φτιάξατε πριν από τρεις μήνες.

Συχνά θα συναντήσετε και την #include <όνομα-βιβλιοθήκης.h>, απαραίτητη στην αρχή του κώδικά μας αν θέλουμε να κάνουμε χρήση των συναρτήσεων και των δομών κάποιας βιβλιοθήκης. Για παράδειγμα, η #include <math.h> μας δίνει πρόσβαση σε συναρτήσεις, όπως η sin (ημίτονο) και cos (συνημίτονο). Δείτε ένα παράδειγμα σε απλή C++:

```
#include <math.h> // Μόνο έτσι έχουμε
  πρόσβαση στη συνάρτηση cos();
#include <stdio.h> // Παρέχει πρόσβαση στη
  συνάρτηση εξόδου printf();

void main( void )
{
double pi = 3.1415926535;
double x, y;

x = pi / 3;
y = sin( x );
printf( "sin( %f ) = %f\n", x, y );
y = sinh( x );
printf( "sinh( %f ) = %f\n",x, y );
y = cos( x );
printf( "cos( %f ) = %f\n", x, y );
y = cosh( x );
printf( "cosh( %f ) = %f\n",x, y );
}
```



Tutorials, άρθρα, παραδείγματα και νέα του χώρου θα βρείτε σε sites όπως το www.CodeGuru.com.

Ακόμα μία τακτική που συχνά χρησιμοποιείται για να παράγουμε πιο ευκολονόητο κι ευμετάβλητο κώδικα είναι η χρήση της ντιρεκτίβας #define. Ορίζοντας: #define WIDTH 80 όποια στιγμή γράφουμε τη λέξη WIDTH στον κώδικα, ο υπολογιστής καταλαβαίνει πως εννοούμε το νούμερο 80. Ετσι, αν κάποτε θελήσουμε να αλλάξουμε το πρόγραμμά μας όσον αφορά στο WIDTH, αρκεί να επέμβουμε μόνο στη γραμμή της #define. Γλιτώνουμε το ψάξιμο σε όλο το πρόγραμμα για να βρούμε πού αναφέρεται το 80 και να το μετατρέψουμε.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σειρά των πιο έμπειρων προγραμματιστών να μας "κράξουν" σε αυτό το τεύχος! Είπαμε, προσπαθούμε να ευχαριστήσουμε τους πάντες και οι πιο προχωρημένοι θα χρειαστεί να περιμένουν λίγο. Δεν αργούν και τα άρθρα για game developing, γραφικά, ήχο, DirectX και γενικότερα για ό,τι άλλο μας ζητήσετε. Αλλωστε τα e-mails σας, δυστυχώς, πρέπει να περιοριστούν σε τέτοιου είδους προτάσεις, μια και η στενότητα χρόνου δεν επιτρέπει την απάντηση σε μεμονωμένες απορίες. Ως τον άλλον μήνα, λοιπόν, κάνετε και κανένα διάλειμμα από τα games με programming και, πού ξέρετε, μπορεί να φτιάξετε κι εσείς κάποτε το δικό σας... PC

ΤΥΠΟΙ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΤΗΣ C++ (ΟΠΩΣ ΑΝΑΦΕΡΟΝΤΑΙ ΣΤΗΝ MSDN LIBRARY ΤΗΣ MICROSOFT)

Ονομα τύπου	Bytes	Αλλα ονόματα	Ορια τιμών
int	*	signed, signed int	Εξαρτάται από το σύστημα
unsigned int	*	unsigned	Εξαρτάται από το σύστημα
__int8	1	char, signed char	-128 έως 127
__int16	2	short, short int, signed short int	-32,768 έως 32,767
__int32	4	signed, signed int	-2,147,483,648 έως 2,147,483,647
__int64	8	none	-9,223,372,036,854,775,808 έως 9,223,372,036,854,775,807
char	1	signed char	-128 έως 127
unsigned char	1	none	0 έως 255
short	2	short int, signed short int	-32,768 έως 32,767
unsigned short	2	unsigned short int	0 έως 65,535
long	4	long int, signed long int	-2,147,483,648 έως 2,147,483,647
unsigned long	4	unsigned long int	0 to 4,294,967,295
enum	*	none	Οπως ο int
float	4	none	3.4E +/- 38 (7 ψηφία)
double	8	none	1.7E +/- 308 (15 ψηφία)
long double	10	none	1.2E +/- 4932 (19 ψηφία)

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΤΟ ΠΕΡΙ ΒΙΑΣ ΔΟΚΙΜΙΟΝ

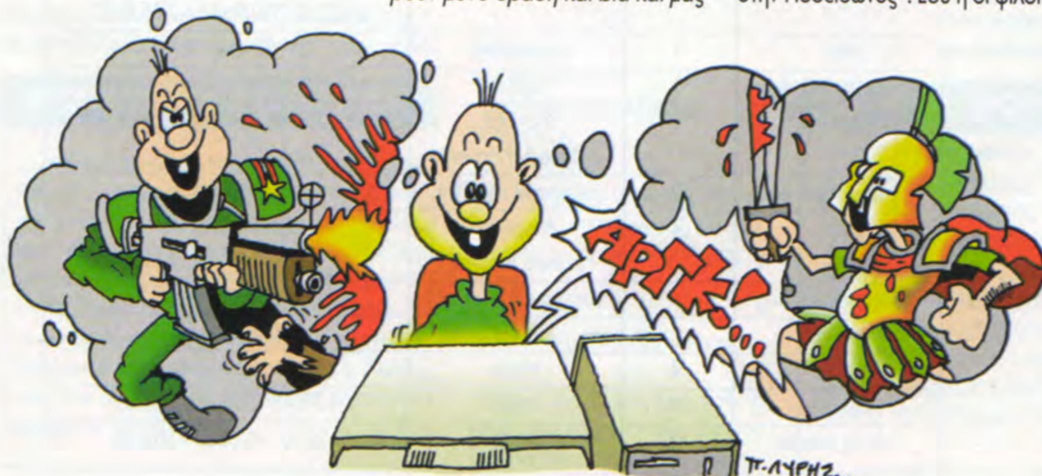
Θα ήθελα να θίξω το θέμα της βίας στα computer games. Δεν μου αρέσει ιδιαίτερα η καραμέλα που πιπιλιέται ότι τα computer games είναι "αθώα" και αποτελούν μόνο μέσο εκτόνωσης, για τον απλούστατο λόγο ότι οι υποστηρικτές της άποψης αυτής δεν σταθμίζουν καλά ορισμένους παράγοντες.

Για μένα, που είμαι 21 ετών, το Quake και το Armageddon χαρακτηρίζονται αστεία ως προς τη βία, το ξαδερφάκι μου όμως, που μόλις έκλεισε τα 11 (και περνάει αρκετές ώρες στο PC με τέτοια παιχνίδια), νομίζετε πως έχει την ίδια άποψη; Μην ξεχνάμε ότι η μίμηση είναι το πρώτο στάδιο σύλληψης στοιχείων και ερεθισμάτων του μικρού παιδιού και είναι ιδιαίτερα έντονο στην παιδική ηλικία. Να θυμίσω παραδείγματα που computer games έγιναν αφορμή δολοφονίας ανηλίκου από ανήλικο (στο "Pixel" υπήρχαν αρκετά άρθρα με αντίστοιχη θεματολογία - για τους πιο παλιούς). Θα ήθελα να ρωτήσω επίσης το εξής: (νύξη για γράμμα του Aragorn, τεύχος 126) Πόσοι είναι εκείνοι που έχουν δει νεκρό άνθρωπο στην Ποσειδώνος ή σε κάποια εθνική οδό; Εγώ πάντως όχι (ούτε φίλοι μου αρκετά μεγαλύτεροι από εμένα, και ας κυκλοφορούν αρκετά). Πέρα από αυτό, σαφώς και άλλοι παράγοντες (όπως τα MEDIA) έχουν σημαντικό μερίδιο ευθύνης. Τα computer games είναι όμως από μόνα τους εντελώς "αθώα";

Για μένα, όμως, το ερώτημα είναι γιατί οι εταιρείες επιμένουν τα παιχνίδια τους να είναι τόσο βίαια. Ισως επειδή η βία και το sex πουλάνε. Θα δανειστώ μία φράση του Μίκη Θεοδωράκη στην ερώτηση ποια η διαφορά λαϊκής μουσικής με τη λαϊκίστικη, η οποία φράση βρίσκω ότι ταιριάζει όχι μόνο με τη μουσική, αλλά και την τέχνη γενικότερα. Είπε, λοιπόν, πως λαϊκή είναι η μουσική (τέχνη) που σε κάνει να σκέφτεσαι, ενώ η λαϊκίστικη εκείνη που σε κάνει να ξεχνάς. Εάν υποθέσουμε πως τα games είναι μορφή τέχνης, τότε έχουν αρχίσει να εκλείπουν όλα εκείνα που προάγουν τη σκέψη και την κριτική ικανότητα, ενώ στη θέση τους ήρθαν παιχνίδια που προσφέρουν μόνο δράση και βία και μας κάνουν να ξεχνάμε όχι μόνο τα προβλήματά μας αλλά και το πώς να αντιδράμε. Η παθητικοποίηση αυτή θα έχει νικητή τις μεγάλες εταιρείες, οι οποίες με το έτσι θέλω θα μας επιβάλλονται, δίχως εμείς να αντιδράμε. Εξ ου και η κρίση στα C.G. που μας περιγράφει με τον πιο παραστατικό τρόπο ο κ. Τσουρινάκης (και ιδιαίτερα των adventures games, που απαιτούν κρίση και σκέψη από τον παίκτη).

Ευχαριστώ που με διαβάσατε.
Φιλικά,
Δ. Βασιλείου

Αγαπητέ φίλε,
Αθώα στον κόσμο μας είναι μόνο η φύση. Ο άνθρωπος και τα δημιουργήματά του έχουν πάψει από καιρό να αποτελούν μέλος ή έστω φίλο της, άρα έχουν το δικό τους βαθμό ενοχής. Το θέμα είναι το εξής, μια και πιάνεις το παράδειγμα του "νεκρού ανθρώπου στην Ποσειδώνος": Εσύ ή οι φίλοι σου μπορεί να μην έχετε δει ποτέ νεκρό άνθρωπο στην Ποσειδώνος ή σε Εθνική οδό, όμως αυτοί υπάρχουν. Κάθε μέρα κάποιοι προστίθενται στη μακάβρια λίστα, όσο κι αν εσύ δεν τους βλέπεις. Αντίθετα, στα computer games μπορεί να αφήνεις χιλιάδες νεκρούς κάτω από τους ήχους των machine guns ή των spells που εξαπολύουν οι πρωταγωνιστές, παρ' όλα αυτά όμως... νεκροί δεν υπάρχουν! Ή, για την ακρίβεια, υπάρχουν μόνο εικονικοί νεκροί, sprites, virtual creatures και ανθρωπόμορφα τεχνουργήματα. Μάλιστα, καθώς οι διάφορες 3D τεχνοτροπίες υποσκέλισαν στα σύγχρονα games τους βιντεοσκοπημένους ηθοποιούς, στο υποσυνείδητο του gamer καθίσταται πλέον εμφανέστατη η διαφορά των χαρακτήρων σε ένα παιχνίδι από την πραγματική ζωή. Οσο πωρωμένος κι αν είσαι, δεν πρόκειται να μπερδέψεις τη Lara με μία αληθινή γυναίκα ή τους Commandos του ομώνυμου τίτλου της Pyro Studios με τους ζωντανούς συναδέλφους τους. Αντίθετα, αυτός ο κίνδυνος είναι πιθανόν να ενεδρεύει όταν παρακολουθείς μία ρεαλιστική ταινία στον κινηματογράφο ή την τηλεόραση ή ένα ρεπορτάζ ωμής βίας στις ειδήσεις των 7:30. Ακόμα και στις σπάνιες περιπτώσεις που ένα computer game γίνεται αφορμή για μία πράξη βίας, όπως μας γράφεις, η γενεσιουργός αιτία θα πρέπει να αναζητηθεί αλλού. Ομως, αυτό το "αλλού" συνήθως κοντράρει σε πιο ισχυρά συμφέροντα από αυτά των παιχνιδοεταιρειών, γι' αυτό και οι περισσότεροι προτιμούν να προβάλλουν τον εύκολο στόχο. Κάτι που δεν θα συμβεί με εμάς, βέβαια.



A KIND OF MAGIC

Αγαπητό "PC Master", Είναι η δεύτερη φορά που γράφω και ελπίζω (πάλι!) σε δημοσίευση. Θέλω να αναφερθώ στο παιχνίδι Magic: The Gathering. Εχει γίνει πολύ μεγάλος ντόρος για αυτό το παιχνί-



δι. Όλο και μεγαλύτερο μέρος μικρών και μεγάλων αρχίζουν να εκδηλώνουν ενθουσιασμό και θαυμασμό για ένα card game. Αυτά που θα πω αναφέρονται, βέβαια, και στα υπόλοιπα card games που κυκλοφορούν στην αγορά. Από τη στιγμή που συντάκτες του "PC Master" άρχισαν να εκφράζουν και αυτοί τη συμπάθειά τους γι' αυτού του είδους τα παιχνίδια, αποφάσισα να μιλήσω και εγώ. Βλέπετε, τόσο καιρό οι απόψεις των συντακτών όσον αφορά στα παιχνίδια στο σύνολό τους με έβρισκαν σύμφωνο, είτε αφορούσαν σε computer είτε σε table games. Νομίζω πως δεν είναι σωστό να υποστηρίζουμε με τόση θέρμη ένα παιχνίδι όπου βασικό μέσο για να κερδίσεις είναι να διαθέσεις αρκετά χρήματα ώστε να αποκτήσεις κάρτες που δεν θα διαθέτει ο αντίπαλός σου. Θα μου πείτε, βέβαια, προτιμάς τα παιδιά που θα κάνεις (αργότερα, 17 χρονών είμαι!) να ασχολούνται με τα περίφημα χαρτάκια της Panini, με τα αυτοκόλλητα δηλαδή, αφού έχουν τη δυνατότητα να ακονίζουν το μυαλό τους με τη στρατηγική στα card games; Όχι, αλλά δεν θέλω να επιβάλλουμε και στα περίφημα παιχνίδια ρόλων, τα οποία έχουν ως βασικό σκοπό να κάνουν κάθε παίκτη να δημιουργήσει έναν χαρακτήρα "εκ του μη όντος", μέσα στα όρια του παιχνιδιού βέβαια, τη λογική τού αν έχεις λεφτά κερδίζεις. Στα RPGs ο παίκτης αρχίζει πιστεύοντας πως για να κερδίσει, θα πρέπει να χειριστεί κατάλληλα το χαρακτήρα του, να λύσει κάποιους γρίφους και να "μπει στο πετσί" του ρόλου για να ευχαριστηθεί το παιχνίδι. Βέβαια, το Magic δεν είναι RPG, αλλά βασίζεται στο ίδιο concept: Ο παίκτης μπαίνει σε έναν φανταστικό κόσμο (α, ρε Tolkien) και ξεχνάει τα πάντα γύρω του προκειμένου να απολαύσει απολύτως το παιχνίδι. Όμως με τα card games πρέπει συνεχώς να σκέφτεται ότι βασικός παράγοντας για τη νίκη του είναι όχι τα δεδομένα που έχει στη διάθεσή του στο φανταστικό κόσμο στον οποίο βρίσκεται, αλλά αυτά που βρίσκονται στον "έξω", τον πραγματικό.

Αφού τελείωσα με τη κριτική μου, μπορώ να πω και ένα καλό λόγο, πρώτον, για αυτό το περιοδικό που μας κρατάει συντροφιά, κι ας μας βρίζουν καμιά φορά οι κοπέλες ότι είμαστε πιο πολύ ερωτευμένοι με τον Καφούρο από ό,τι με αυτές, και για το πρώτο RPG που ανταποκρίνεται περισσότερο από τ' άλλα στο όνομά του. Αναφέρομαι στην καινούρια σειρά της White Wolf και της Black Dog (αυτή φτιάχνει τις περιπέτειες και είναι 18+) Vampire, Werewolf, Mage, Wraith, Changeling και πάει λέγοντας. Πραγματικά, προσφέρει σχεδόν απόλυτη ελευθερία στον Story teller αλλά και σε αυτούς που παίζουν τους ρόλους και ας λένε οι κοπέλες μας πως ασχολούμαστε περισσότερο με τους Tsimiske και τους Assamites.Το e-mail το στέλνω από Internet Café και για αυτό δεν μπορώ να ζητήσω απάντηση παρά μόνο δημοσίευση. Συγνώμη, αλλά τουλάχιστον διαβάστε το!!!

Μιχάλης "Strahd" Μιχαλολιάκος

▼ Αγαπητέ Μιχάλη,
Ενδιαφέρουσα η επισήμανση που κάνεις για το Magic. Εδώ που τα λέμε, βέβαια, για να είμαστε ειλικρινείς, αν κάποιος θέλει, έχει τη δυνατότητα, τόσο στα επιτραπέζια RPGs όσο και στα card games, να αποκτήσει τα βασικά που χρειάζεται για το παιχνίδι και να μείνει σε αυτά. Από την άλλη, όπως υπάρχουν οι card maniacs που αγοράζουν μία κούτα από κάθε καινούριο expansion που κυκλοφορεί, έτσι συναντάμε αντίστοιχα και τους φανατικούς RPGάδες που δεν αφήνουν περιπέτεια για περιπέτεια, rulebook για rulebook. Πόσοι από αυτούς που ασχολούνται με το άθλημα δεν θα πετάξουν τώρα ολόκληρη σχεδόν τη συλλογή τους για να ξαναγοράσουν από την αρχή τα καινούρια βιβλία του Third Edition; Ασ' τα να πάνε, άμα μπλέξεις, έμπλεξες, είτε πρόκειται για card games, είτε για RPGs, είτε για τον... Καφούρο!

ΝΟΜΟΣ & ΤΑΞΗ

Προς τους υπευθύνους του "PC Master"

Τα δικαστήρια όλης της Ελλάδας έλαβαν την απόφασή τους για το μέλλον του περιοδικού, το οποίο έχει παραβεί κάθε νόμο περί μονοπωλίου εντός της Ελλάδος και κατέστρεψε κάθε αντίπαλο περιοδικό.

Αποφασίζομεν και διατάσσομεν το "PC Master" να χωριστεί σε δύο διαφορετικά περιοδικά, το ένα εκ των οποίων θα ασχολείται με τα παιχνίδια και το άλλο με τα υπόλοιπα θέματα του χώρου των υπολογιστών. Η απόφαση, η οποία δεν επηρεάστηκε από εξωδικαστικούς παράγοντες (όλοι γνωρίζουν το ποιόν της ελληνικής δικαιοσύνης), πάρθηκε για την ασφάλεια όλης της Ευρώπης από τις μονοπωλιακές διαθέσεις και δυνατότητες του περιοδικού. Παρακαλούμε να μοιραστούν καταλλήλως όλα τα υπάρχοντα του περιοδικού και ειδικά οι συντάκτες προς αποφυγή περαιτέρω συνεπειών.

ΑΡΧΙΔΙΚΑΣΤΗΣ ΝΤΡΕΝΤ

▼ Κύριε πρόεδρε,
Βεβαίως και θα σεβαστούμε την απόφασή σας, αντιμετωπίζουμε όμως κάποια πρακτικά προβλήματα. Βλέπετε, μοιράσαμε μεν τα υπάρχοντα του περιοδικού σε φιλανθρωπικά ιδρύματα, έχουμε όμως ένα μικρό προβληματάκι με τους συντάκτες. Υπακούσαμε στην εντολή σας για διαμελισμό τους, παρατηρήσαμε όμως μία ανεξήγητη ανυπακοή, η οποία συνοδεύεται από πρωτοφανή αδιαφορία ακόμα και ενώπιον του ανελέητου μαστιγώματος του αρχισυντάκτη! Μήπως εννοούσατε κάτι διαφορετικό όταν λέγατε να τους "μοιράσουμε"; Ιδιαίτερα ανεξήγητη είναι η συμπεριφορά



του Καφούρου, ο οποίος σταμάτησε να κουνά το κεφάλι του, παρ' όλο που συνεχίζει να έχει στα αυτιά του το γουόκμαν με την τελευταία κασέτα των Maiden. Λέτε ο διαμελισμός να επηρέασε την ψυχολογία τους; Περίεργα πλάσματα, τελικά, αυτοί οι συντάκτες και απρόβλεπτες οι αντιδράσεις τους...

ΕΝΑΣ ΠΑΘΙΑΣΜΕΝΟΣ... DESIGNER!

Αγαπητό "PC Master", Σου ζητάω προκαταβολικά συγγνώμη για τον όγκο αυτού του γράμματος. Ο λόγος που σου γράφω είναι επειδή θέλω να παραθέσω κάποια σχόλια και προβληματισμούς τόσο για το περιοδικό όσο και για το χώρο της πληροφορικής γενικότερα.

Είμαι 19 χρονών και διαβάζω το περιοδικό εδώ και περίπου 4 χρόνια. Μέχρι τώρα δεν σου έχω γράψει γιατί οι υπόλοιποι αναγνώστες σου με κάλυπταν με τις απορίες και τις απόψεις τους για τα διάφορα θέματα που απασχολούσαν κατά καιρούς το περιοδικό. Με την ευκαιρία που παρουσιάστηκε τώρα, αποφάσισα να σου γράψω και εγώ και να σε ευχαριστήσω για την προσπάθεια που κάνεις να κρατάς ενήμερους τους αναγνώστες σου σε όλα τα θέματα που αφορούν την πληροφορική.

α) Καταρχήν, θα ήθελα να αναφερθώ στον υπέροχο διαγωνισμό Web Design που διοργάνωσες και μας έδωσες την ευκαιρία να ασχοληθούμε με το "στήσιμο" μιας ιστοσελίδας μέσω καταπληκτικών προγραμμάτων, όπως το Dream Weaver 3 και το Fireworks 3. Η προσπάθεια που έκανα είναι καθαρά ερασιτεχνική και ελπίζω να σας αφήσει ευχαριστημένους. Είναι μια προσωπική (πολύ προσωπική) σελίδα με διάφορα παρακλάδια, όπως αθλητικά και μουσική. Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να κάνω μία πρόταση στο περιοδικό. Θα ήθελα -εάν γίνεται- να δημιουργήσετε μία στήλη, η οποία κάθε δεκαπενθήμερο να παρουσιάζει δυνατότητες που έχουν κάποια προγράμματα και τον τρόπο που υλοποιούνται, όπως κάνατε με το Dream Weaver, το Fireworks και το POV-Ray, με περισσότερα παραδείγματα όμως και πιο αναλυτικά άρθρα από τα προαναφερόμενα. Αυτό βέβαια το έχετε ήδη κάνει, όχι όμως σε μόνιμη βάση και με όχι ιδιαίτερα αναλυτικά άρθρα. Θα ήταν καλύτερο να υπάρχει μία μόνιμη στήλη. Για παράδειγμα, θα μπορούσατε να δείξετε τις δυνατότητες που μας δίνει το PhotoShop ή η Dark Basic με απλά παραδείγματα. Ετσι, μόλις τελειώσετε με κάποιο πρόγραμμα, να παρουσιάζεται κάποιο άλλο. Οπως κάνετε με τη στήλη "Programming". Θα μου πείτε, βέβαια, ότι υπάρχουν ειδικά βιβλία για αυτό το σκοπό, όμως, είναι πολύ πιο ευχάριστο να μαθαίνεις κάτι από το αγαπημένο σου περιοδικό απ' ό,τι μέσα από ένα απρόσωπο βιβλίο. Επίσης, τα προγράμματα που παρουσιάζετε να τα έχετε και στο CD, για να μπορούμε να εξασκηθούμε πάνω σε αυτά (σε δοκιμαστική έκδοση, βέβαια).

β) Θα ήθελα και κάτι άλλο. Οι απαντήσεις σας να είναι πιο σαφείς στα γράμματα των αναγνωστών και να απαντάτε σε όλες τις ερωτήσεις που σας κάνουν και σε όλα τα θέματα που θίγουν.

γ) Εχω ήδη γράψει αρκετά και ίσως έχω γίνει κουραστικός, όμως θα ήθελα να αναφερθώ και σε ένα θέμα που δεν έχει αναφερθεί στο περιοδικό ιδιαίτερα μέχρι σήμερα, ίσως γιατί δεν είναι και τόσο σημαντικό. Επειδή είμαι φανατικός οπαδός του ποδοσφαίρου, το αγαπημένο μου παιχνίδι είναι το FIFA 2000. Εχω όμως πολλά παράπονα από την EA Sports, που έχει δημιουργήσει αυτό το πολύ καλό παιχνίδι. Τα παιχνίδια FIFA δεν έχουν και μεγάλες διαφορές μεταξύ τους και λείπουν πολύ σημαντικές λεπτομέρειες που είναι ιδιαίτερα ενοχλητικές και πιστεύω σχετικά εύκολες στην υλοποίησή τους. Για παράδειγμα, δεν νομίζω ότι είναι δύσκολο να υπάρχουν δύο βοηθοί διαιτητών, όπως υπάρχουν σε πολλά άλλα παιχνίδια του είδους. Επίσης, θα μπορούσαν στους αγωνιστικούς χώρους να υπάρχουν οι πάγκοι των δύο ομάδων και οι φωτορεπόρτερ, όπως στο NBA Live. Ακόμα θα μπορούσαν να υπάρχουν οι αντιδράσεις των προπονητών, όπως υπάρχουν οι αντιδράσεις των παικτών στο NHL στις αποβολές σε μικρά παραθυράκια στις γωνίες. Ενα άλλο είναι η μη αναγραφή του σκορ στους πίνακες των γηπέδων. Επίσης, σε κάθε νέο FIFA υπάρχουν διαφορετικά στάδια από τα προηγούμενα. Δεν θα μπορούσαν να έχουν τα παλιά και να συμπληρώνουν καινούρια σε κάθε νέο FIFA; Ολα αυτά, βέβαια, γίνονται για λόγους εμπορικούς και για να πουλάνε τα παιχνίδια, παρουσιάζοντας κάτι νέο που θα μπορούσε να υπάρχει από την πρώτη κυκλοφορία του παιχνιδιού. Ομως, οι ελλείψεις αυτές είναι αρκετά ενοχλητικές, ενώ θα μπορούσαν να δημιουργήσουν μια διαφορετική ατμόσφαιρα στο παιχνίδι με πολύ μεγαλύτερο εθισμό για τον παίκτη. Τέλος, όταν κάποια ομάδα κέρδιζε ένα τρόπαιο, θα μπορούσε να υπάρχει η απονομή και να είναι διαφορετική σε κάθε διοργάνωση (World Cup, Champions League, UEFA).

Και πάλι σας ευχαριστώ για το χρόνο που αφιερώνετε για τους αναγνώστες σας, για τη δουλειά που κάνετε και καλή συνέχεια.

Υ.Γ. 1: Δεν με ενδιαφέρει η δημοσίευση παρά μόνο μία απάντηση, εάν θέλετε, στο e-mail: aek_nikos@hotmail.com.

Υ.Γ. 2: ΑΕΚ για πάντα...

Υ.Γ. 3: Θέλω να σας δω και στην τηλεόραση! (Κάνετε μία εκπομπή: PC Master TV.)

▼ Φίλε μας,
Χαιρόμαστε ιδιαίτερα που σου άρεσαν ο διαγωνισμός και τα σχετικά άρθρα. Να είσαι βέβαιος πως θα συνεχίσουμε να αφιερώνουμε αρκετό χώρο στο περιοδικό για ανάλογη θεματογραφία. Οσο για τις απαντήσεις, δεν τεκμηριώνεις το "παράπονό" σου κι έτσι δεν μπορούμε να καταλάβουμε σε τι ακριβώς αναφέρεσαι, μια και φαίνεται να υπάρχει κάτι συγκεκριμένο που σε πείραξε. Πιστεύω, πάντως, πως απαντάμε σε όσα χρειάζεται, κάτι που θα συνεχίσουμε να κάνουμε. Πολλές φορές οι αναγνώστες μας εκφράζουν τις απόψεις τους για ορισμένα πράγματα που δεν κρίνουμε χρήσιμο να σχολιάσουμε, κι έτσι αφήνουμε σε αυτούς τον τελευταίο λόγο. Τέλος, δεν μελετάμε αυτή την εποχή το ενδεχόμενο τηλεοπτικής εκπομπής.

ΜΕΤΑΞΥ ΣΟΒΑΡΟΥ ΚΑΙ ΑΣΤΕΙΟΥ

Hail Master! Εκεί που καθόμουν και ξαπόσταινα διαβάζοντάς σε, πέφτει το μάτι μου στο γράμμα του Αθανάσιου Λαουρδέκη (τ. 127). Τότε άρχισε το γλέντι... Αφού το διάβασα, έπεσα από τον καναπέ και λύθηκα στα γέλια (ιδίως με την απάντηση που δόθηκε). Λοιπόν, φίλε μου: Καταρχήν, η Gothic ατμόσφαιρα δεν σχετίζεται και τόσο πολύ με τις μούμιες όπως λες, και όσο για τη θεματολογία των games σου έχω νέα... Ο fantasy και ο space κόσμος αποτελεί και στις ημέρες μας (τις τόσο σατανικές, κατά την άποψη σου) την κυριότερη επιρροή στα θέματα των games! Ναι, βρε, αλήθεια λέω! Απλώς στη δεκαετία του '90 τα games έγιναν πιο παραστατικά. Η τεχνολογία βλέπεις. Καμία σχέση με αυτά του '80. Χμ! Ας σοβαρευτούμε. Κανείς δεν σε υποχρέωσε να αγοράσεις παιχνίδια σαν το Diablo. Αν σε "χαλάνε" τόσο πολύ, πέτα τα, κάψ' τα ή τουλάχιστον χάρισέ τα σε κάποιον λιγότερο

κολλημένο από εσένα. Το Quake2 πράγματι δεν είχε κανένα σημάδι του Σατανά, όπως παρατήρησες. Ηταν ένα πολύ χριστιανικό παιχνίδι κατά τα άλλα, δίχως ίχνος βίας κι αίματος. Αφού έχουν στήσει δίκτυα όλες οι μονές της Ελλάδας και παίζουν κάθε Κυριακή, πριν από τον εσπερινό. Μα τι μου λες τώρα; Δηλαδή κάθε game που έχει πεντάλφες είναι του διαβόλου, ενώ όλα τα άλλα που δεν έχουν είναι "αθώα" (και το αντίστροφο); Γελιέσαι, φίλε μου.

Από την άλλη το "PC Master" δεν μπορεί να κάνει τίποτα σε αυτό το θέμα (όποιος έχει μυαλό ας σκεφτεί). Παρεμπιπτόντως, τα σκιτσάκια που ανέφερες ουδέποτε απεικόνιζαν το σύμβολο του "κακού", παρά ένα αστεράκι - αν ξέρεις. Μα όταν θέλεις να παρουσιάσεις κάτι το απόλυτα κακό, είτε σε games, είτε σε comics, είτε σε οτιδήποτε άλλο, αναφέρεσαι αναπόφευκτα σε "αυτόν", αφού η φύση του είναι συνυφασμένη με το κακό (όχι, δεν μιλάω για τον Κράτσα). Δηλαδή, αν ο τελικός κακός στο Diablo ήταν το" μικρό μου πόνι", θα ήσουν οπαδός του game; Γιατί κοιτάτε τα πάντα τόσο επιφανειακά; Γιατί κολλάτε σε τύπους; Γιατί τα πήγαμε τόσο χάλια πέρυσι στο Champion's League; Ερωτήματα που ίσως δεν απαντηθούν ποτέ....

Now the bard's songs are over and it's time to leave...

Μετά βδελυγμίας,
IronBeast
sentenced_george@hotmail.com

Υ.Γ. 1: Αθανάσιε, με την πρώτη ευκαιρία άκου Marduk. Θα σε ενθουσιάσουν!

Υ.Γ. 2: Adventures never die!!! Μόνο λίγο καιρό ξαποσταίνουν και ξανά προς τη δόξα τραβάν...

Υ.Γ. 3: Δόξα και τιμή σε κάθε παρακλάδι του metal - από power και speed μέχρι black και grind! Hail! Hail! Hail! (Γρήγορα την πανοπλία μου!)

Υ.Γ. 4: Sorry αν σας κούρασα, αλλά έπρεπε να τα πω...

Υ.Γ. 5: Hell-o, φίλε coolmatter! (ξέρει αυτός)

▼ Φίλε μας,
Επιτέλους, κατάλαβα γιατί όσες φορές παίρνω τηλέφωνο τον Kabal (έναν από τους πιο γνωστούς παίκτες του Quake στην Ελλάδα) τα απογεύματα της Κυριακής δεν τον πετυχαίνω ποτέ σπίτι. Και με είχε τρελάνει στις δικαιολογίες, τη μια φορά δήθεν πως είχαν ένα πανευρωπαϊκό meeting των Quakers, την άλλη πως αναβάθμιζε τον υπολογιστή του και λοιπές ιστορίες για αγρίους. Τώρα πια ξέρω την αλήθεια: Πηγαίνει στον εσπερινό και ντρέπεται να το πει! Ας περάσουμε όμως στο ουσιαστικό θέμα που θίγεις και που είναι ασφαλώς το "γιατί τα πήγαμε πέρυσι τόσο χάλια στο Champions' League". Λόγω χώρου, δεν προλαβαίνω να απαντήσω τώρα, θα το κάνω όμως του χρόνου τέτοιον καιρό, όταν το ερώτημα θα είναι, έτσι κι αλλιώς, και πάλι επίκαιρο...

METAL BALLADS VOL. 158

Αγαπητό περιοδικό,
Ο λόγος που ξαναγράφω είναι ευνόητος πιστεύω. Πέρα από τις κολακείες για το "PCM", που δεν είναι παρά η αλήθεια, anyway, θα περάσω στο ζουμί της υπόθεσης και θα λήξω το θέμα εδώ πέρα ξεκαθαρίζοντας κάποια πράγματα, γιατί έλαβα κι εγώ πολλά "απειλητικά" mails :) Οχι, δεν θα ανακαλέσω τις απόψεις μου, μη χαίρεστε...

Well, αν μίλησα λίγο προκλητικά, όπως υποστηρίζουν μερικοί, στο προηγούμενο γράμμα μου, οφείλεται στην αγανάκτησή μου και μόνο. Αρκετοί παρεξήγησαν τα λεγόμενά μου, ίσως εξαιτίας του ύφους μου, οπότε ας βάλω τα πράγματα στη θέση τους μιλώντας πιο ήρεμα αυτή τη φορά. Οχι πιο ευγενικά, πιο ήρεμα είπα [aka χωρίς μπινελίκια :)].

Ας ξεκινήσω με λίγα μαθήματα φιλολογίας. Δύο λέξεις με τελείως διαφορετικές έννοιες, αλλά που μπερδεύουμε συχνά: "σοβαρός" και "σοβαροφανής". Το πρώτο χαρακτηρίζει το τι είσαι και το δεύτερο το τι θες να δείχνεις. Είναι αυτές ακριβώς οι δύο λέξεις που ξεχωρίζουν τους δύο Aragorn της στήλης του τεύχους 126. Στον φίλο που με σχολίασε ταιριάζει σίγουρα η σύνθετη λέξη. Δεν χρειάζεται προσπάθεια, just talk κι ό,τι βγει... that's you! :)

Για την "κακοποιημένη" από μέρους του "εις άτοπον απαγωγή", να τον συμβουλέψω απλώς να αφήσει για λίγο τα μαθηματικά και τη δέσμη του και να πάει σε κάνα club-άκι να ξεσκάσει. Εμμονη ιδέα αυτά τα μαθήματα, chill out! Οσο για τους Maiden, ποτέ δεν τους έθαψα, άσχετα αν δεν τρελαίνομαι κιόλας. Είναι μεγάλο group και έχει πάρα πολλούς οπαδούς. Αλλά το έχουν παρακάνει με τις συναυλίες. Ηταν η τρίτη φορά που θα τους βλέπαμε στη χώρα μας μέσα σε δύο χρόνια. Αν θυμάμαι καλά, έτσι είναι... και θα έρθουν τελικά τον Σεπτέμβρη. Με δύο κιθαρίστες δεν μπορούσαν να παίξουν στο Rockwave, ε; Εγινε αναπόσπαστο μέλος ο τρίτος κιθαρίστας μέσα σε λιγότερο από ένα χρόνο ή μήπως τα τραγούδια τους είναι γραμμένα για τρεις κιθάρες; Τέλος πάντων, καθίστε και σκεφτείτε και λίγο μόνοι σας εσείς οι οπαδοί τους. Για τις 18 φορές που είπα ότι έχουν έρθει οι Maiden... no comments. Και η 9χρονη αδερφή μου γελάει με το "άτοπο" σχόλιο του Aragorn. Ηταν



COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ PERSONAL COMPUTING

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Το περιοδικό "Computer Για Ολους" ζητά συντάκτες για μόνιμη απασχόληση. Απαραίτητα προσόντα:

- **Πολύ καλές γνώσεις γύρω από την τεχνολογία και τα προϊόντα πληροφορικής**
- **Πολύ καλή γνώση της αγγλικής γλώσσας**
- **Μεγάλη ευχέρεια στη σύνταξη κειμένων στην ελληνική γλώσσα**
- **Ευχάριστη προσωπικότητα και ικανότητα επικοινωνίας**
- **Σοβαρή διάθεση για δουλειά και ανέλιξη σε έναν διαρκώς αναπτυσσόμενο χώρο**

Θα εκτιμηθούν ιδιαίτερα:

- **Προϋπηρεσία σε ανάλογη θέση**
- **Γνώση της ελληνικής αγοράς πληροφορικής**

Αν ενδιαφέρεστε, μπορείτε να στείλετε βιογραφικό σημείωμα μέσω Internet στη διεύθυνση:

fotis@compupress.gr

ή μέσω ταχυδρομείου στη διεύθυνση:

**Περιοδικό "Computer Για Ολους"
(υπόψη κ. Καρατζιά)
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα**

γελοίο να το πάρει στα σοβαρά.

Iced Earth. Χμμμ... σίγουρα έκανα πολλούς "εχθρούς" λέγοντας την αλήθεια. Οσοι, ωστόσο, διαφωνείτε με την άποψή μου, απλώς είστε λάθος. Ακούστε το Master of Puppets και ένα οποιοδήποτε album των Iced Earth και βρείτε τις διαφορές. Δεν είναι πολλές και σίγουρα δεν είναι σημαντικές. Για τους Dream Theater δεν σχολιάζω, η μουσική τους είναι ένα show απλώς, μόνο για να κάθεσαι και να τους χαζεύεις. Δεν είναι αρνητικό αυτό, αλλά εγώ ζητάω κάτι παραπάνω από το αγαπημένο μου group. Απλώς δεν ακούω ό,τι δε με συγκινεί, δεν υποστήριξα ποτέ κάτι διαφορετικό.

Τα επιχειρήματά μου στο προηγούμενο γράμμα απουσίαζαν γιατί οτιδήποτε αφορούσε στη metal ήταν στα Υ.Γ. και δεν έλεγε να είναι τρισέλιδα :) Λοιπόν ναι, υπάρχουν πάρα πολλά είδη metal, αλλά αναφερόμουν στους φίλους της metal σκηνής γενικότερα και όχι στους οπαδούς ενός συγκεκριμένου είδους, αν και στην τελευταία κατηγορία ανήκω και εγώ. Αυτοί λοιπόν (οι πρώτοι) πιστεύω ότι θα προτιμούσαν να δουν τους Cradle Of Filth ή κάποιο άλλο group headliners, αντί των Maiden, που (ως φίλοι της metal) σίγουρα τους είδαν και πέρσι, έστω μία φορά.

Εδώ να πω ότι έχω σταματήσει να παίρνω περιοδικά μουσικής εδώ και αρκετά χρόνια και ενημερώνομαι από newsletters κυρίως και γενικώς από διάφορα sites. Αυτό γιατί ανακάλυψα ότι πραγματικό metal περιοδικό στην Ελλάδα δεν υπάρχει, παρά μόνο τα zines μερικών fans του είδους, αλλά και αυτά είναι άγνωστα στο ευρύ κοινό. Δεν άφησα ποτέ να εννοηθεί ότι ξέρω περισσότερα από διάφορους συντάκτες. Τα άτομα είναι άσχετα, όχι με την έννοια του μη-γνώστη, αλλά με την έννοια του ότι είναι εκτός τομέα ειδίκευσης. Σίγουρα ξέρουν πολλά από μουσική, αλλά εδώ μιλάμε συγκεκριμένα για τη metal. Το ότι θα μπορούσα να γίνω συντάκτης και αν γινόμουν θα ήμουν καραγκιόζης, δεν σηκώνει σχόλιο. Καταρχήν, δεν αποκάλεσα ποτέ καραγκιόζη οποιονδήποτε συντάκτη και anyway δεν γίνεσαι καραγκιόζης όταν αποκτήσεις κάποιο επάγγελμα, εκτός κι αν πρέπει [ε, δεν άντεχα... αυτά τα υπονοούμενα κλείνουν σπίτια :)]

Ξέχασα τίποτα; Ελπίζω όχι, γιατί δεν πρόκειται να δείτε άλλο mail μου, τουλάχιστον όχι γι' αυτό το θέμα. Απλώς να πω ότι το συγκεκριμένο θέμα δεν αφήνει αδιάφορους τους συντάκτες του περιοδικού. Πολλοί είναι μεταλλάδες ή έστω γουστάρουν τη metal. Εκτός κι αν είναι τυχαίες κάποιες σχετικές αναφορές σε διάφορα άρθρα :) Ας λήξει εδώ όμως το θέμα, γιατί όντως δεν αφορά άμεσα το περιοδικό και απλώς σπαταλάμε χώρο.

Τουλάχιστον ήταν καλή η παρέμβαση και έσπασε η μονοτονία της στήλης. Αυτά προς το παρόν... Τα λέμε.

Φιλικότατα,
BLi][zER

Υ.Γ. 1: Metallica KiX AsS, ρε...

Υ.Γ. 2: Χαιρετίσματα σε όλα τα παιδιά που δουλεύουν [το "δουλεύω" βγήκε από το "δούλος" ή το αντίθετο; Χμ!) τόσο κοπιαστικά για το περιοδικό. Keep it up guyz :)]

Υ.Γ. 3: Fade to Black, Sanitarium, No Remorse, Seek and Destroy, Damage INC., Eye of the Beholder, ARGH! Τι σας θυμίζουν αυτά εκτός από PC Games;

Υ.Γ. 4: Bang the head that doesn't bang.

▼ Ετσι μπράβο, παιδιά μου, πάμε λίγο δυνατά να ανάψουμε τα αίματα, γιατί τελευταία πολύ στο "σεις" και το "σας" το έχουμε ρίξει. Εμένα θα μου επιτρέψετε τώρα να την κάνω σιγά σιγά, γιατί μου ανοίξατε την όρεξη να βγάλω τη ζελατίνα από εκείνο το CDάκι



του Yngwie Malmsteen που πήρα τις προάλλες και να ακούσω ολίγη κιθάρα της προκοπής σε κλασικίζοντα themes, συνδυασμός που ανέκαθεν ετύγχανε της προτίμησής μου. Για τους Maiden μην ανησυχείτε, όλο εδώ τριγυρίζουν. Δεν θα χαθούν...

ΕΔΩ ΤΑ ΚΑΛΑ MP3...

Αγαπητό "PC Master", Είμαι αναγνώστης σου εδώ και πολλά χρόνια, από τότε που εγώ και ο φίλος μου ο Τσαμπίκος Πετράς (του στέλνω πολλά χαιρετίσματα) πηγαίναμε κάθε μήνα στο περίπτερο κοντά στο σχολείο.

Δεν χρειάζεται, βέβαια, να σου πω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο σου, οπότε περνάω στο κυρίως θέμα.

Ολοι σχεδόν ξέρουμε για το διαδεδομένο πρόγραμμα ανταλλαγής αρχείων MP3 στο Internet, το Napster, καθώς και τη δικαστική μάχη που δίνει για να παραμείνει σε λειτουργία. Το θέμα είναι ότι είναι ένα από τα καλύτερα προγράμματα που βρίσκουν εφαρμογή στο Διαδίκτυο και όμως κάποιοι επιμένουν να το κλείσουν. Το ερώτημά μου δεν είναι αν αυτοί που επιθυμούν να πάψει το Napster να υπάρχει έχουν δίκιο, αλλά αν το πρόγραμμα έχει ελπίδες (μετά την έφεση που ασκήθηκε) να παραμείνει ενεργό και να συνεχίσει να ικανοποιεί τους εκατομμύρια ανά τον κόσμο χρήστες του Διαδικτύου.

Με πολλούς χαιρετισμούς,
Χρήστος Μαριάς
Dr Jekil

Υ.Γ. 1: Keep up the good work.
Υ.Γ. 2: Ελπίζω (εκλιπαρώ, πέφτω στα γόνατα...) σε δημοσίευση.

▼ Αγαπητέ Χρήστο,

Οι δισκογραφικές εταιρείες θίγονται από το Napster άμεσα και συνεπώς δεν πρόκειται να το αφήσουν σε χλωρό κλαρί. Προσωπικά θεωρώ σχεδόν σίγουρο πως θα εκδοθεί οριστική απόφαση απαγόρευσής του ή θα βρεθεί μία ενδιάμεση λύση του στυλ "μπορεί να μην ευθύνεται το Napster επειδή οι χρήστες κατεβάζουν μέσω αυτού παράνομα αρχεία, αλλά θα ενσωματωθούν δικλίδες ασφαλείας ώστε να εντοπίζονται όσοι διακινούν τα αρχεία αυτά και να συλλαμβάνονται". Το θετικό με το Napster είναι ότι με τον ντόρο που έγινε για το MP3 format, άνοιξε ο δρόμος για τους ανεξάρτητους καλλιτέχνες, οι οποίοι θα έχουν πλέον τη δυνατότητα να διακινούν ευκολότερα τη μουσική τους μέσω Internet, χωρίς να μπλέκουν με τις -συχνά αδηφάγες- δισκογραφικές εταιρείες. Βέβαια, το μυαλό των περισσότερων που ασχολούνται με το Napster είναι στο "τζάμπα πράμα" κι όχι στις ανησυχίες των καλλιτεχνών, αλλά τι να κάνουμε...

ΠΟΥ ΕΙΣΑΙ, ΚΑΛΟ ΜΟΥ TIMESHEET;

Γεια σας.
Εχω φτάσει σε όρια απελπισίας. Σας παρακαλώ πολύ, στείλτε μου ένα e-mail ή τέλος πάντων δημοσιεύστε την απάντηση: Από πού θα βρω το timesheet που πρέπει να δώσω στον Stanley στο Longest Journey; Αν δεν κάνετε κάτι, θα αυτοκτονήσω και το κρίμα στο λαιμό σας (σνιφ, σνιφ).

Ευχαριστώ,
Θόδωρος Θεοδοσιάδης

Αν και είμαι σίγουρη πως έχω απαντήσει σε προηγούμενο mail σου, από ό,τι φαίνεται δεν έλαβες την απάντηση. Το timesheet είναι μέσα στο journal της April, που βρίσκεται πάνω στο κομοδίνο του δωματίου της δίπλα σε μία φωτογραφία. Είναι παράξενο που δεν το βρήκες αφού το diary είναι ένα από τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού. Ελπίζουμε να σε σώσαμε από την αυτοκτονία.... :)

Bezalel

PC



ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ

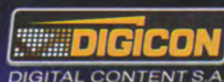
- Εχετε τόσο πολύ ελεύθερο χρόνο, που δεν ξέρετε τι να τον κάνετε;
- Εμπιστεύεστε τις ικανότητές σας στο γράψιμο;
- Σας αρέσει να τελειώνετε κάθε παιχνίδι που παίζετε και να μαθαίνετε όλα τα απόκρυφα μυστικά του;
- Σας φοβίζει το ανελέητο μαστίγωμα 4 φορές την ημέρα;

Αν απαντήσατε "ναι" στις τρεις πρώτες ερωτήσεις και "όχι" στην τέταρτη, ίσως να είστε ο άνθρωπός μας. Υπάρχει μόνο ένας τρόπος να το μάθετε: Τηλεφωνήστε τώρα στο 9238672-4 και ζητήστε τον κ. Παπαθανασίου. Ισως ένας νέος δρόμος να ανοίγεται μπροστά σας γεμάτος ευκαιρίες, πολλά χρήματα, όμορφες γυναίκες και άπλετη δόξα. Ισως βέβαια και να μας κάνετε, οπότε ξεχάστε όλα τα προηγούμενα και σκεφτείτε μόνον τη σκληρή δουλειά που σας περιμένει.
Η προσφερόμενη θέση αφορά σε εξωτερική συνεργασία (εργάζεστε δηλαδή στο σπίτι σας) για συγγραφή άρθρων στο χώρο των λύσεων παιχνιδιών και των strategy guides. Απαραίτητη προϋπόθεση είναι να παίζετε πολλά παιχνίδια που ανήκουν στις τελευταίες κυκλοφορίες (αν ασχολείστε μονάχα με 1-2 games το χρόνο, ξεχάστε το). Μην αργείτε, λοιπόν, ανυπομονούμε να σας γνωρίσουμε - καινούρια θύματα είναι πάντοτε ευπρόσδεκτα!

WANTED
Web Developers

Η Compupress A.E. ζητεί Web Developers για πλήρη απασχόληση.

Απαιτούνται εμπειρία σε ανάπτυξη εφαρμογών Web κάτω από Windows NT, πολύ καλή γνώση προγραμματισμού ASP, γνώσεις Visual Basic καθώς και εμπειρία στη χρήση και τη διασύνδεση βάσεων δεδομένων. Γνώσεις C++, Javascript και SSL θα εκτιμηθούν.



Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να επικοινωνήσουν με τον κ. Γιάννη Πατρίκο στο τηλέφωνο 9238672 ή μέσω e-mail στη διεύθυνση master@compupress.gr



CineMaster

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά, αντικείμενα που ενδιαφέρουν τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

SPACE COWBOYS

Είδος	Περιπέτεια επιστημονικής φαντασίας
Παραγωγή	Warner Bros.
Σκηνοθεσία	Clint Eastwood
Διάρκεια	130'

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Clint Eastwood, Tommy Lee Jones, Donald Sutherland, James Garner, James Cromwell



Ο Clint Eastwood, ο διάσημος επιθεωρητής Κάλαχαν και άλλοτε κλασικός cowboy των σπαγγέτι-γουέστερν δεύτερης διαλογής, έχει εξελιχθεί όχι μόνο σε έναν ώριμο και πολύ καλό ηθοποιό, αλλά και σε έναν εξαιρετικό σκηνοθέτη με ένα Οσκαρ ήδη στη βιβλιοθήκη του. Συγκεντρώνοντας ένα καστ αποτελούμενο από γερόλυκους του Hollywood, φτιάχνει μία αχτύπητη τετράδα -συμπεριλαμβανομένου του εαυτού του- με τους Donald Sutherland ("M.A.S.H."), James Garner ("Maverick") και Tomy Lee Jones ("Ο φυγάς"), προκειμένου να στελεχώσει την πρώτη σκηνοθετική προσπάθειά του σε ταινία επιστημονικής φαντασίας.

Η υπόθεση του "Space Cowboys" έχει ως εξής: Λίγο πριν από τη γέννηση της αμερικανικής αεροδιαστημικής υπηρεσίας, της NASA, και για την ακρίβεια το 1958, μία ομάδα τεσσάρων πιλότων της πολεμικής αεροπορίας εκπαιδεύεται για να πραγματοποιήσει την πρώτη στην ιστορία επανδρωμένη πτήση στο διάστημα. Το project αυτό με το κωδικό όνομα "Δαίδαλος" δεν καταφέρνει να ολοκληρωθεί, ενώ οι τέσσερις πιλότοι δεν συμπεριλαμβάνονται καν στα σχέδια της μεταγενέστερης NASA. Τριάντα χρόνια μετά έχουν διασκορπιστεί στα τέσσερα σημεία του ορίζοντα, ενώ η ζωή τους δεν θυμίζει σε τίποτε τα μεγαλεία του παρελθόντος: Ο ένας (Tomy Lee Jones) έχει εκδιωχθεί από την αεροπορία διότι πίεζε πολύ την τύχη του ενώ διατελούσε δοκιμαστής αεροσκαφών, ο δεύτερος (Clint Eastwood) βρίσκεται χαμένος στη μέση της ερήμου με τη γυναίκα του, ο τρίτος (Donald Sutherland) έχει καταντήσει ένας γυναικάς σχεδιαστής roller-coasters και ο τέταρτος (James Garner) λειτουργεί τις Κυριακές στην εκκλησία ως βαπτιστής παπάς. Κανείς τους δεν περίμενε, όμως, ότι θα έρθει η στιγμή που οι υπηρεσίες τους θα γίνουν απαραίτητες για τη NASA. Ενας ρωσικός τηλεπικοινωνιακός δορυφόρος έχει παρεκκλίνει της τροχιάς του και πρόκειται να συντριβεί πάνω στη Γη. Εξαιτίας της παρωχημένης τεχνολογίας των Ρώσων, η οποία είναι "δανεισμένη" από την αντίστοιχη αμερικανική της δεκαετίας του '50, οι τέσσερις -γηραιοί πλέον- πιλότοι είναι οι μόνοι που γνωρίζουν τα μυστικά του δορυφόρου. Ενας αγώνας δρόμου ξεκινά, αφ' ενός για να επανασυνδεθεί η ομάδα και αφ' ετέρου για να οργανωθεί η αποστολή διάσωσης.



Το "Space Cowboys" δεν παριστάνει τη θεαματική ταινία επιστημονικής φαντασίας που προσφέρεται για ποπ-κορν και απλή διασκέδαση.



Ο Clint Eastwood, έχοντας ωριμάσει πολύ, δεν δοκιμάζει να δημιουργήσει ακόμη ένα "Αρμαγεδδών", παρ' ότι οι κριτικοί στο εξωτερικό το θεωρούν συγκρίσιμο. Η ταινία χωρίζεται σε δύο ανεξάρτητα μέρη. Στο πρώτο, διάρκειας 90 λεπτών περίπου, γίνεται η αφήγηση της ιστορίας και το ξεδίπλωμα των χαρακτήρων της ομάδας. Το υπόλοιπο μέρος, διάρκειας 40 λεπτών, ανταμείβει ακόμη και εκείνους που πιθανώς να απογοητεύθηκαν από την εσωτερικότητα του πρώτου μέρους, καθώς περίμεναν να δουν άλλη μία διαστημική περιπέτεια. Ο σκηνοθέτης "αλλάζει σελίδα" και οι θεατές βρίσκονται ξαφνικά στο μέσον της καταιγιστικής δράσης που δημιουργείται από τη μάχη με το χρόνο και τα εφέ του ταξιδιού στο διάστημα.

Το "Space Cowboys" δεν παριστάνει τη θεαματική ταινία επιστημονικής φαντασίας που προσφέρεται για ποπ-κορν και απλή διασκέδαση, παρά τα φορτωμένα με εφέ 40 λεπτά της. Αυτός είναι και ο λόγος που αρκετοί κριτικοί στις ΗΠΑ το κατηγόρησαν ως ψευδοσινεφίλ. Ομως, η αποδοχή που του επιφύλαξε ο κόσμος υπήρξε παραπάνω από ικανοποιητική, καθώς σε λιγότερο από δύο μήνες στις αίθουσες κατάφερε να ξεπεράσει το αρχικό κόστος των 65 εκατ. δολαρίων σε εισπράξεις, αγγίζοντας τα 75 εκατ. δολάρια. Η ταινία, που πρόκειται να έρθει και στις κινηματογραφικές αίθουσες της Ελλάδας μέσα στο μήνα, αναμένεται να τις γεμίσει, καθώς δεν είναι καθόλου λίγοι οι οπαδοί του Clint στη χώρα μας (μεταξύ αυτών και ο γράφων).



CHICKEN RUN

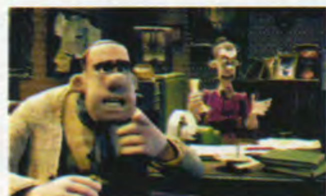
Οσοι διαβάσατε στη στήλη "PC Spy" την αναφορά του Derek dela Fuente στο adventure που πρόκειται να κυκλοφορήσει στα PCs και βασίζεται στην εν λόγω ταινία μείνετε συντονισμένοι. Οσοι δεν τη διαβάσατε κάνετέ το και επιστρέψτε εδώ για να ανακαλύψετε τι σας περιμένει όχι μόνο στις οθόνες των κινηματογραφικών αιθουσών, αλλά και στην κατά πολύ μικρότερη οθόνη του υπολογιστή σας.



Φανταστείτε μία αγγλική φάρμα στα μέσα της δεκαετίας του '50. Φανταστείτε ακόμη ένα τυπικό ζευγάρι Αγγλων χωρικών. Τέλος, φανταστείτε -εδώ χρειάζεται λίγη προσπάθεια ακόμη- ένα μάτσο ομιλούντα κοτόπουλα (μάλιστα, μερικά με βαριά σκωτσέζικη προφορά) που χορεύουν, πλέκουν, παίζουν φυσαρμόνικα, φορούν γυαλιά και εξασκούνται στις πολεμικές τέχνες, ενώ ταυτόχρονα συντροφεύονται από κακοντυμένους αρουραίους με μία μανία για αυγά. Αν τα καταφέρετε, θα έχετε σχηματίσει μία εικόνα του σκηνικού του **"Chicken Run"**. Οσο κοντά και να πέσατε, όμως, δεν έχετε καταφέρει να διανοηθείτε πόσο διασκεδαστικό είναι αυτό στην πράξη. Τούτη η εξωφρενική κωμωδία βασίζεται στο "δράμα" που θα βιώσουν οι κότες της φάρμας όταν η ζωή τους απειληθεί από τις μεγάλες ιδέες που μπήκαν στο μυαλό της σατανικής Mrs Tweedy, η οποία θέλει να εκσυγχρονίσει την επιχείρηση του άντρα της φέρνοντας μηχανές που θα παράγουν με πλήρως αυτοματοποιημένο τρόπο... κοτόπιτες. Ο κόκορας Rocky Rhodes (τη φωνή του δανείζεται από τον **Mel Gibson**) μαζί με τη φιλενάδα του Ginger θα αναλάβουν να οργανώσουν το σχέδιο που θα ακολουθήσουν τα κοτόπουλα προκειμένου να δραπετεύσουν από τη φάρμα. Στην προσπάθειά τους θα προκαλέσουν ένα σωρό πρωτότυπες και εξαιρετικά διασκεδαστικές καταστάσεις, η κορύφωση των οποίων -σύμφωνα με τις πληροφορίες μας- θα σας κάνει να γονατίσετε από τα γέλια.

Το "Chicken Run" δεν είναι μία ταινία κινούμενων σχεδίων που απευθύνεται αποκλειστικά σε παιδιά. Εκτός του ότι διαθέτει κλασικό εγγλέζικο χιούμορ κατανοητό κυρίως από μεγαλύτερους, χωρίς βέβαια να του λείπουν τα gangs των κόμιξ, πρέπει να τονιστεί ότι δεν έχουμε να κάνουμε με κινούμενα σχέδια. Για την ακρίβεια πρόκειται για ήρωες από πλαστελίνη, ποιότητας όμως ανώτερης ακόμη και από εκείνη του με τον ίδιο τρόπο φτιαγμένου **"Χριστουγεννιάτικου Εφιάλτη"**, για τον οποίο βραβεύθηκε ο Tim Burton το 1993. Στην άψογη αυτή δουλειά έχει βάλει το χεράκι της η **Dreamworks,** ενώ το όλο project κόστισε ούτε λίγο ούτε πολύ 42 εκατ. δολάρια και έχει αποφέρει πάνω από 130 εκατ. στους δημιουργούς του.

Δύο πράγματα απομένουν να διαπιστώσουμε: Πόσο όντως διασκεδαστική είναι η ταινία και, βέβαια, κατά πόσο ακολουθεί το πνεύμα της το αντίστοιχο PC game.



CINE news



Μερικά spoilers για το επερχόμενο **"Blair Witch Project 2"**. Τέλος στο ντοκιμαντερίστικο στυλ με τις απότομες λήψεις και την κακή ποιότητα εικόνας, που όμως ίσως αποτέλεσε τον καταλύτη της επιτυχίας του πρώτου μέρους. Οπωσδήποτε θα συνεχίσει να είναι τρομακτικό, πιθανόν δε περισσότερο από το πρώτο μέρος. Το "Blair Witch Project 2" αφηγείται την ιστορία πέντε φίλων, οι οποίοι ξυπνώντας ένα πρωί ανακαλύπτουν ότι έχουν "χάσει" πέντε ώρες από τη ζωή τους. Στην προσπάθειά τους να βρουν τι έγινε σε αυτές τις πέντε ώρες, για τις οποίες κανείς δεν έχει ιδέα, συμβαίνουν τα όσα ανατριχιαστικά γεγονότα πρόκειται να βιώσουν όσοι δουν την ταινία. Η πρώτη προβολή στις ΗΠΑ θα γίνει την πολύ ταιριαστή ημέρα εορτασμού του Halloween.





Ο **Kevin Costner** επιστρέφει στο φανταστικό κινηματογράφο, πρωταγωνιστώντας στην ταινία **"Dragonfly"**. Ενα θρίλερ για το οποίο γνωρίζουμε ελάχιστα προς το παρόν, εκτός του ότι ο Costner θα υποδύεται έναν γιατρό που στοιχειώνεται από την παρουσία του φαντάσματος της νεκρής γυναίκας του. Τη σκηνοθεσία έχει αναλάβει ο **Tom Shadyac**, σκηνοθέτης του "Nutty Professor", και την παραγωγή τα στούντιο της **Universal**.





Τα γυρίσματα του **"Spider-Man"** θα καθυστερήσουν να ξεκινήσουν, με την ημερομηνία να μετατίθεται για τον Ιανουάριο του 2001. Το αποτέλεσμα είναι οι φίλοι των Marvel Comics να πρέπει να περιμένουν μέχρι τον Μάιο του 2002 προκειμένου να απολαύσουν τον αραχνάνθρωπο στις μεγάλες οθόνες. Μάλιστα, στο ρόλο ενός από τους "κακούς" της ταινίας ακούγεται το όνομα του **John Malkovich**, ο οποίος μετά την εκπληκτική παρουσία του ως κακού στη "Δεύτερη Ευκαιρία" πλάι στον Clint Eastwood έχει πείσει όλους τους συντελεστές του Hollywood ότι μπορεί να παίξει τον απόλυτα μοχθηρό. Εδώ ο Malkovich θα ενσαρκώσει τον Green Goblin, κάτω από τις οδηγίες του αριστοτέχνη σκηνοθέτη **Sam Raimi**.



Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos

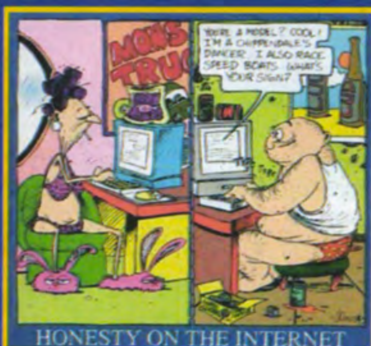
THE 4TH COMING

10 ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ DIGICON A.E.

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Η ΕΙΛΙΚΡΙΝΕΙΑ ΣΤΟ INTERNET

"Ώστε είσαι φωτομοντέλο! Ωραία!!! Εγώ είμαι χορευτής σε club. Επίσης, ασχολούμαι με τα ταχύπλοα! Τι ζώδιο είσαι;"
(σ.σ.: Κάτι ελέχθη τις προάλλες στο Διπλό και είπα να βάλω τα πράγματα στη θέση τους.)

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ

O	Q	W	C	P	U	E	R	D	R	A	O	B	R	E	H	T	O	M	A
I	G	I	A	F	T	O	T	I	S	G	R	A	F	O	E	R	T	A	C
K	Q	W	V	E	R	S	P	E	A	K	E	R	S	E	R	T	Y	P	D
R	Z	X	I	D	E	N	D	I	N	U	N	D	O	R	A	V	D	L	R
I	W	E	D	R	T	Y	U	I	O	P	F	A	N	D	F	R	B	A	E
M	Z	X	E	C	V	B	S	N	M	H	J	K	M	U	A	Y	T	V	C
E	E	S	O	U	N	D	C	A	R	D	E	R	T	O	V	B	N	A	O
N	V	W	C	E	R	T	S	V	C	B	N	M	B	H	U	J	K	R	R
E	I	Q	A	W	E	R	I	Y	U	C	I	Y	O	P	V	S	V	I	D
S	R	Z	R	X	C	V	C	M	B	H	E	Y	U	I	O	D	E	E	E
L	D	V	D	B	C	X	O	A	S	K	D	L	F	G	H	J	K	M	R
E	M	Q	W	E	R	U	N	H	J	K	L	Z	E	X	C	V	B	E	M
X	O	C	V	B	S	I	T	A	R	E	S	D	F	R	G	H	J	T	N
E	R	F	G	E	T	R	R	E	D	C	M	H	Y	U	A	N	M	O	H
I	D	C	P	V	B	M	O	N	I	T	O	R	V	B	N	T	H	W	U
S	V	A	V	B	N	H	L	Y	T	R	D	E	D	C	V	U	O	E	I
X	D	C	V	B	N	H	L	Y	U	I	E	T	R	F	D	N	S	R	O
A	S	D	F	G	H	J	E	K	L	L	M	O	I	U	T	E	R	E	T
E	D	C	V	F	C	D	R	O	M	D	R	I	V	E	R	R	T	B	G
F	L	O	P	P	Y	D	I	S	K	D	R	I	V	E	V	B	N	E	B

1) CPU
2) VIDEO CARD
3) SOUND CARD
4) SCSI CONTROLLER
5) (3D) ACCELERATOR
6) MONITOR
7) KEYBOARD
8) MOUSE
9) MOUSE PAD
10) MODEM
11) CD-ROM DRIVE
12) DVD-ROM DRIVE
13) SPEAKERS
14) CD RECORDER
15) TUNER
16) MOTHERBOARD
17) FAN
18) FLOPPY DISK DRIVE
19) TOWER

Θέμα: Το hardware, τα περιφερειακά και τα λοιπά εξαρτήματα του PC

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Angelic ...: Η ονομασία ενός σετ αντικειμένων στο Diablo II.

1	2	3	4	5	6	7

1 Ποια είναι η πιο σημαντική κατηγορία αντικειμένων στο Diablo II;

A) Τα πράσινα, δηλαδή τα αντικείμενα που ανήκουν σε σετ.

G) Τα χρυσά, δηλαδή τα μοναδικά στο είδος τους.

R) Τα κίτρινα, δηλαδή τα σπάνια.

2 Πώς ξεκίναγε το editorial του τεύχους 123 του "PC Master";

D) "Που λέτε, η κόρη μου..."

A) "Ιούνιος. Πώς μ' αρέσει αυτή η λέξη...."

K) "Με λεν Πατρίκο, σαν τον παππού μου τον Μιμίκο..."

3 Ποιοι "Εχουν Ερθει" σύμφωνα με την Anubis;

E) Οι νέες κάρτες Pokemon.

F) Οι νέες μεταγραφές της ομαδάρας μας.

I) Οι εξωγήινοι.

4 Σε ποιο παιχνίδι ανήκει η ατάκα "Οι μόνοι σύμμαχοι είναι εχθροί";

A) Στο Star Trek: Armada.

B) Στο Age Of Empires 2.

M) Στο Starcraft.

5 Σε ποιο παιχνίδι ανήκει ο υπότιτλος "Shadows Of Amn";

C) Στο X-Files: The Next Breed.

D) Στο Φιδάκι.

E) Στο Baldur's Gate II.

6 Πώς ονομάζεται το "σκιάχτρο" πριν από τη μετάλλαξή του στο Toonstruck;

E) Scarecrow

N) Carecrow

O) Skiaxtros

7 Πότε θα κυκλοφορήσει το νέο Championship Manager με την προσθήκη του ελληνικού πρωταθλήματος;

T) Ελα ντε...

A) Στις 23 Ιανουαρίου 2004.

M) Βρίσκεται στα ράφια των καταστημάτων εδώ και 7 μήνες.

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







SANITY: AIKEN'S ARTIFACT — SUBMARINE TITANS — REACH FOR THE STARS — BUCKMASTER'S DEER HUNTING — ULTRA COASTER

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Ο ΕΠΙΘΕΩΡΗΤΗΣ ΚΡΑΤΣΑΣ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ο Αγνωστος Αγνωστίδης ήταν ένα μοναχοπαίδι που δεν παντρεύτηκε ποτέ, ενώ δεν μπορούσε να καυχιέται και για την κοινωνικότητά του. Ηταν όμως πολύ πλούσιος και μία από τις αγαπημένες του ασχολίες ήταν να κάνει συλλογή από τεύχη του "PC Master". Ο Κράτσας έμαθε ότι ο Αγνωστίδης ήταν άρρωστος και πήγε να τον επισκεφτεί. Εφτασε στο κατώφλι του σπιτιού του και εξεπλάγη όταν είδε να ανοίγει την πόρτα μία νεαρή γυναίκα.

- Καταλαβαίνω την έκπληξή σας, όμως το ίδιο έπαθα και εγώ. Εργάζομαι ως νοσοκόμα και όταν ο θείος Τάκης (εκ του Αγνωστάκη) μου τηλεφώνησε, έπρεπε να ψάξω τα αρχεία για το ιατρικό ιστορικό του. Ετσι, κατάλαβα ότι ήταν ο θείος που είχα χάσει από μικρή. Αμέσως έφυγα από τη δουλειά μου και έτρεξα να βοηθήσω τον αγαπημένο μου θείο. Τώρα τον βοηθάω να καταχωρίσει το νέο του απόκτημα, το τρίτο τεύχος του "PC Master", το οποίο του κόστισε μία περιουσία. Ξέρετε ποιο λέω, αυτό με τη φωτογραφία που απεικονίζει την αιτία που αρέσουν τόσο στον αρχισυντάκτη του τα X-Files.

Ο Επιθεωρητής Κράτσας, αν και χαμογέλασε θυμούμενος τη συγκεκριμένη φωτογραφία, αμέσως ύψωσε τον τόνο της φωνής του και της είπε:

- Θέλω να δω αμέσως τον Τάκη! Είσαι μία απατεώνας!

Γιατί όλα αυτά;

Το ανέκδοτο

Ηταν ένας Αγγλος, ένας Γάλλος και ένας Πόντιος και ταξίδευαν με αεροπλάνο πάνω από την Αφρική. Ολως τυχαίως πέφτει το αεροπλάνο και τους αιχμαλωτίζουν οι Ζουλού (σ.σ.: Πρωτοτυπία, εεε; Οχι παίζουμε...). Τους πηγαίνουν στον αρχηγό και αυτός τους λέει: "Τα σα αφίσο ελεύταιρει α μας κάναιτε να γκελάσουμε όλη. Αν ντε γγελάσει, εσί πετάνει". (Μετάφραση: Θα σας αφήσω ελεύθερους αν μας κάνετε όλους να γελάσουμε. Αν δεν γελάσουμε, θα πεθάνετε.)

Ετσι, άρχισαν να λένε ανέκδοτα για να γλιτώσουν τη ζωή τους. Ο Αγγλος πρώτα λέει ένα κρύο ανέκδοτο. Οι Ζουλού αγέλαστοι... Πάρ' τον στο καζάνι τον Αγγλο. Μετά έρχεται η σειρά του Γάλλου. Λέει, που λέτε, κάτι στα γαλλικά, όμως ούτε και αυτό το ανέκδοτο άρεσε στους Αφρικανούς. Πάρ' τον και αυτόν στο καζάνι...

Τέλος, έρχεται η σειρά του Ποντίου. Λέει το ανέκδοτό του και οι μαύροι ξεκαρδίζονται στα γέλια. Ολοι εκτός από έναν. Ο αρχηγός τότε αποφασίζει ότι πρέπει να τον βράσουν και αυτόν, αφού δεν γέλασαν όλοι.

Υστερα από λίγο ο Πόντιος σιγοβράζει στο καζάνι. Ξαφνικά ο Ζουλού που δεν γέλασε στο ανέκδοτό του, ξεκαρδίζεται στα γέλια. Τον κοιτάνε όλοι και τον ρωτάνε γιατί γελάει. Και αυτός:

- Χαχαχα! Τώρα κατάλαβα το ανέκδοτο του Ποντίου. Αχαχαχα!!....

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 129. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 20 Οκτωβρίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 18η Οκτωβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζόμενων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 131. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 17 Νοεμβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και στην Digicon A.E.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΤΗΛ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 126 | 1 ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ 2000

MULTI QUIZ

Πρόθεμα για σπάνια αντικείμενα στο Diablo 2.

1	2	3	4	5	6
S	H	A	D	O	W

1 Είναι κίνδυνος-θάνατος στο Diablo 2
- S) Oblivion Knights
- A) Zombies
- K) Nomisterakia

2 Η δημιουργός του Shogun: Total War.
- G) Cavedog
- H) Electronic Arts
- I) Eidos

3 Γιατί το "PC Master" κυκλοφορεί μόνο σε 2 τεύχη Ιούλιο-Αύγουστο και όχι σε 4;
- A) Βρε παιδιά, να μην κάνουν διακοπές και οι συντάκτες του;
- D) Ποιες διακοπές, μωρέ; Οι παλιοτεμπέληδες...
- E) Ε, καλά, τα παραλές τώρα. Απλώς τους χτυπάει ο ήλιος και πέφτουν οι ρυθμοί εργασίας...

4 Ετσι λέγονται τα αυτοκολλητάκια - σήματα στο Warhammer
- J) Stickers
- K) Panini
- D) Transfers

5 Πιστεύει ότι κάθε αναφορά στο όνομα Παναθηναϊκός "υποβιβάζει την ποιότητα (ή "ποιότητα" ανάλογα με τις πολιτικές πεποιθήσεις) του PC Master".
- L) Ηλίας Καφούρος (μπορεί, αλλά... μπαα...)
- O) Γιάννης Καλοσκάμπης (λες;...)
- M) Δημήτρης Καρέτσος (θα μπορούσε, αλλά ...μάλλον άσχετο)

6 Πώς λέγεται η "βοήθεια" στο multimedia "Ποιος θέλει να γίνει εκατομμυριούχος";
- B) Help!
- Q) Assistance
- W) Lifeline

ΧΜ!...

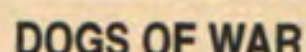
1. Η μπαγκέτα του μαέστρου.
2. Πρόεδρος. Εχουν δολοφονηθεί 4 από τους 42 και έχει γίνει απόπειρα δολοφονίας σε πολύ περισσότερους.
3. Γατάκια.

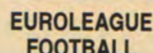
Οι νικητές κερδίζουν από ένα πληκτρολόγιο flexboard

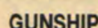
- ΒΑΚΡΑΤΣΑΣ ΚΩΣΤΑΣ, *ΑΘΗΝΑ*
- ΧΑΛΜΟΥΚΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ, *ΑΘΗΝΑ*
- ΤΣΟΛΑΚΙΔΗΣ ΛΑΖΑΡΟΣ, *ΙΩΑΝΝΙΝΑ*
- ΜΠΑΛΩΜΕΝΟΥ ΕΙΡΗΝΗ, *ΑΘΗΝΑ*
- ΠΑΥΛΙΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, *ΧΑΝΙΑ*
- ΚΟΡΔΑΛΗΣ ΠΕΤΡΟΣ, *ΠΙΚΕΡΜΙ*
- ΠΑΛΑΚΙΔΗΣ ΝΙΚΟΣ, *ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ*
- ΠΑΠΟΥΤΣΗΣ ΚΥΠΑΡΙΣΣΙΟΣ, *ΑΓ. ΣΤΕΦΑΝΟΣ*
- ΣΓΟΥΡΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ, *ΧΑΝΙΑ*
- ΧΑΤΖΗΓΕΩΡΓΑΚΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, *ΧΑΛΚΙΔΑ*

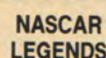
PHOTO QUIZ

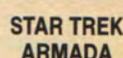
Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.


DOGS OF WAR


EUROLEAGUE FOOTBALL


GUNSHIP


NASCAR LEGENDS


STAR TREK ARMADA

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

D	A	R	K	E	L	D	E	R	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	I
B	N	G	H	J	K	F	T	H	E	S	U	M	M	O	N	E	R	T	S
A	C	R	E	E	P	I	N	G	F	E	A	T	U	R	E	K	N	Y	M
T	I	T	C	V	E	R	N	C	O	L	D	C	R	O	W	E	N	M	A
T	E	S	T	Y	U	E	D	C	V	B	N	S	D	F	M	U	I	T	I
L	N	R	T	Y	U	E	R	A	S	D	F	S	H	A	G	H	C	I	L
E	T	U	I	T	Y	Y	A	T	D	F	F	Z	D	N	B	M	E	H	V
M	K	B	R	F	Y	E	B	V	M	C	V	A	X	S	D	F	H	L	I
A	A	E	T	Y	E	G	H	J	K	R	R	R	N	Y	U	U	A	E	L
I	A	L	G	R	I	S	W	O	L	D	O	K	T	G	H	Y	W	I	E
D	R	T	H	J	K	L	P	F	G	H	J	T	D	F	S	E	K	R	H
S	R	E	F	G	H	J	K	R	H	V	B	H	S	J	I	K	R	A	A
A	E	E	R	T	Y	U	I	T	O	G	F	E	S	F	N	N	I	D	N
R	R	B	Q	A	Z	X	I	V	B	C	H	B	I	K	A	N	F	N	D
I	O	B	I	W	A	M	W	E	N	S	D	U	I	G	K	O	T	A	L
N	R	T	Y	U	S	G	H	J	A	R	T	R	Y	U	A	B	W	V	M
A	E	R	T	E	E	S	X	E	V	B	N	N	M	K	R	H	I	F	N
Q	A	Z	H	X	C	V	N	G	H	J	K	I	F	D	S	E	N	W	B
W	I	T	C	H	D	O	C	T	O	R	E	N	D	U	G	U	G	Y	V
A	S	D	F	G	B	A	S	D	F	G	H	G	J	K	L	X	C	B	C

LIBROCOM 2002, Θεσσαλονίκη, ΒΟΥΛΓΑΡΗ 66 | e-mail: librocom@hol.gr / www.librocom.gr

τη ΜΟΡΦΩΣΗ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ αποκτήστε την ΤΩΡΑ

2002 MILLENIUM
ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002 ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΗ MILLENIUM

Το Μεγάλο Λεξικό της Νεοελληνικής γλώσσας

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ

ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΣ ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΟΣ ΑΤΛΑΣ

ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ - ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΗ

συνεχής ανανέωση θεμάτων μέσω INTERNET

VIRTUAL FLIGHT (εικονική πτήση)

ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ 2002 "millenium" edition

Το best-seller της Ελληνικής αγοράς πλήρως ανανεωμένο υποδέχεται τη νέα χιλιετία, ενημερωμένο με τα τελευταία γεγονότα και εμπλουτισμένο με τρισδιάστατους χάρτες και τις πιο εξελιγμένες μηχανές αναζήτησης (ανά θέμα, ανά κατηγορία, με χρονολογικά και λεκτικά κριτήρια, με ανορθόγραφη αναζήτηση). 25.000 σελίδες ζωντανά στην οθόνη σας, πάντα επίκαιρες με την συνεχή ανανέωσή τους μέσω Internet.

ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΣ ΓΕΩΓΡΑΦΙΚΟΣ ΑΤΛΑΣ

Η πιο πετυχημένη ελληνική απόπειρα μετατροπής της οθόνης κάθε υπολογιστή σε παράθυρο με θέα όλο το κόσμο. Τρισδιάστατοι και δισδιάστατοι χάρτες, χιλιάδες πληροφορίες, 120.000 τοπωνύμια, άπειρες φωτογραφίες και λεπτομερή οικονομικά, ιστορικά και δημογραφικά στοιχεία, συνθέτουν τον πληρέστερο ελληνικό Παγκόσμιο Γεωγραφικό Άτλαντα. Με το τρισδιάστατο ψηφιακό μοντέλο εδάφους όλου του κόσμου σας προσφέρει μία μοναδική εμπειρία. Μία παγκόσμια πρωτοτυπία από ένα εξ' ολοκλήρου ελληνικό επίτευγμα.

ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΩΝ Δημοτικού - Γυμνασίου

Συνδιάζοντας ήχο και κίνηση, η Εγκυκλοπαίδεια Μαθηματικών περιέχει εκφωνήσεις και animations για την πλήρη κατανόηση των ασκήσεων από τον μαθητή και του παρέχει χιλιάδες ασκήσεις και παραδείγματα, πλαισιωμένα με όλη την διδακτική ύλη του δημοτικού και του γυμνασίου.

Το ΜΕΓΑΛΟ ΛΕΞΙΚΟ της ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

100.000 λήμματα, 3.000.000 λέξεις, 20.000 δάνεια και νεολογισμοί, πίνακες γραμματικής όλων των ρημάτων, ουσιαστικών και επιθέτων, αντίθετα και συνώνυμα, ερμηνείες παροιμιών και ειδικών φράσεων, ετυμολογία-ιστορία των λέξεων και ανάπτυξη επιστημονικών όρων, αποτελούν το πνευματικό δημιούργημα ενός επιτελείου φιλολόγων καθηγητών και ειδικών επιστημόνων που δημιούργησαν ένα πακέτο για Έλληνες που επιθυμούν να μιλούν Ελληνικά.

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ

Όλη η Ελληνική Μυθολογία, με δυνατότητα αυτόματης αφήγησης του 90% των θεμάτων διάρκειας 25 ωρών και με την χιουμοριστική πινελιά του Νίκου Μαρουλάκη μέσα από κινούμενα σχέδια διάρκειας 1 ώρας. Κυκλοφορεί σε δύο διαφορετικά CD-ROM, ένα στην Ελληνική και ένα στην Αγγλική γλώσσα.

Τα προϊόντα της LIBROCOM 2002 θα τα βρείτε πανελλαδικά στα εξειδικευμένα βιβλιοπωλεία και στις μεγάλες αλυσίδες καταστημάτων Η/Υ
ΔΙΑΝΟΜΗ: AUTOGRAPH MERCHANDISING Ε.Π.Ε. / ΤΗΛ:2116003-5, FAX:2287430, e-mail:autograf@acci.gr

computer ALFA | BIG CITY | ONE WAY | Παπασωτηρίου | MICROCHIP | πλαισιο

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλους, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα συγκεκριμένα παιχνίδια έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που ήδη φάνταζε τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν το χρόνο. Το HALL OF FAME θα βρίσκεται κοντά σας τους μήνες Ιανουάριο, Απρίλιο, Ιούλιο και Οκτώβριο.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

ADVENTURE-RPGs

THE DIG

Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψηλότερες βαθμολογίες που μπήκαν στο "PC Master".

Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

ATLANTIS

Το Atlantis ήταν το παιχνίδι της Cryo που ξεπέρασε τα πρότυπα στα γραφικά των adventure games, δημιουργώντας έναν από τους πιο ρεαλιστικούς τρισδιάστατους κόσμους. Με άποψη πρώτου προσώπου και κίνηση 360 μοιρών, τρισδιάστατο ήχο και πλούσια δράση αποτελεί ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών.

Παρουσίαση: Ιούλ.-Αύγ. '97 **Βαθμολογία:** 96%

ZORK GRAND INQUISITOR

Το πρώτο μέρος μίας νέας τριλογίας της Activision βασισμένης στα θρυλικά Zorks δικαίωσε το θρύλο τους όντας ένα καταπληκτικό adventure. Τα εξαιρετικά -σουρεαλιστικά σε αρκετές τοποθεσίες- γραφικά σε συνδυασμό με το Z-Vision σύστημα χειρισμού που παρουσιάστηκε στο Zork Nemesis και επέτρεπε πλήρη περιστροφή 360 μοιρών βύθιζαν τον παίκτη σε έναν κόσμο γεμάτο χιούμορ, πλούσια δράση και πρωτότυπους γρίφους.

Παρουσίαση: Ιαν. '98 **Βαθμολογία:** 96%

QUEST FOR GLORY 5

Συνεχίζοντας την παράδοση των QFG Series, η Sierra εξέπληξε ευχάριστα τους fans της σειράς κυκλοφορώντας το τελευταίο, σύμφωνα με του ισχυρισμούς της, QFG adventure. Πρόκειται για ένα game που δικαιολογεί απόλυτα τη ρήση: "Για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι νέοι". Το QFG 5 περιέχει όλα τα χαρακτηριστικά ενός καθαρόαιμου Quest For Glory, όπως μάχες, συνωμοσίες, δύσκολα puzzles αλλά και επικό σενάριο. Αποτελεί σίγουρα ένα "must" για όλους τους φίλους των adventure games και όχι μόνο!

Παρουσίαση: Φεβρ. '99 **Βαθμολογία:** 97%

DISKWORLD NOIR

Το αναρχικό χιούμορ του Terry Pratchett έκανε πάλι το θαύμα του. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που μας επαναφέρει στην εποχή όπου ένα καλό adventure βασιζόταν στο επιτυχημένο σενάριό του. Χωρίς να υπολείπεται ιδιαίτερα στα γραφικά (βέβαια, τονίζουν με τον καλύτερο τρόπο το κωμικό της κατάστασης) και με ένα αξιοζήλευτο soundtrack να περιβάλλει μοναδικά την ατμόσφαιρα, το Diskworld Noir απεικονίζει με τον καλύτερο τρόπο τον ξακουστό δισκόκοσμο και το εξωφρενικό δημιούργημα του πολυαγαπημένου συγγραφέα.

Παρουσίαση: Σεπτ. '99 **Βαθμολογία:** 96%

SYSTEM SHOCK 2

Η πολυαναμενόμενη συνέχεια του φανταστικού System Shock όχι μόνο δεν απογοήτευσε τους gamers, αλλά κατάφερε να επισκιάσει την επιτυχία του πρώτου μέρους, φτάνοντας να ανακηρυχθεί από πολλά έντυπα ως το κορυφαίο adventure/RPG του 1999 κι ένα από τα καλύτερα όλων των εποχών. Φανταστικό σενάριο, εκπληκτικά τρομακτικό περιβάλλον και μουσική τόσο υποβλητική, ώστε το παιχνίδι έπρεπε να παίζεται με όλα τα φώτα αναμμένα για να αποφευχθούν τα καρδιακά επεισόδια. Ενας μοναδικός τίτλος.

Παρουσίαση: Οκτ. '99 **Βαθμολογία:** 97%

THIEF 2



Αξιος συνεχιστής του ονόματος που δημιούργησε το πρώτο Thief. Συνδυάζει με αρμονικό τρόπο στοιχεία adventure και action και προκαλεί τον παίκτη να ασχοληθεί μαζί του. Πολύ καλό σενάριο, φανταστική ατμόσφαιρα, μεγαλύτερη αληθοφάνεια και πολλοί γρίφοι συνθέτουν το παζλ ενός από τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς που διανύουμε. Κερδίζει επάξια μία θέση στο Hall of Fame.

Παρουσίαση: 1η Μαρ. '00 **Βαθμολογία:** 92%

THE LONGEST JOURNEY



Ενα adventure που "ξυπνά" όλα τα στοιχεία των παλιών καλών παιχνιδιών του είδους και συνάμα ανταποκρίνεται στα δεδομένα και τις ανάγκες της εποχής του. Υποδύεστε την April Ryan, μία κοπέλα με μοναδικά χαρίσματα, και ξεκινάτε ένα μακρύ ταξίδι στους εκπληκτικούς κόσμους του παιχνιδιού. Ενα εξαιρετικό adventure.

Παρουσίαση: 15 Απρ. '00 **Βαθμολογία:** 96%

TIME MACHINE

Αν σας αρέσει η ιδέα ενός ταξιδιού στο χρόνο, τότε το παιχνίδι αυτό σας ενδιαφέρει. Εμπνευσμένο από το ομώνυμο βιβλίο του Herbert George Wells, ο οποίος είναι ο πρωταγωνιστής του παιχνιδιού, μας μεταφέρει στο πολύ μακρινό μέλλον. Αν και adventure, περιέχει αρκετά στοιχεία action. Διαθέτει πολύ καλό σενάριο, εξίσου καλά γραφικά και εντυπωσιακή πλοκή. Αν σας αρέσουν ανάλογα σενάρια, πρέπει να το δείτε.

Παρουσίαση: Αύγ. 2000 **Βαθμολογία:** 91%

DIABLO II



Η πολυαναμενόμενη συνέχεια του ίσως πιο επιτυχημένου RPG. Με φανταστικό gameplay, καλοσχεδιασμένα γραφικά, εκπληκτική ατμόσφαιρα και πολλές αποστολές, δίκαια απέκτησε τη θέση του στο Hall of Fame, παρά τα μικροπροβλήματα που αρχικά είχε. Από τα πλέον εθιστικά παιχνίδια που είδαμε ποτέ, άξιος συνεχιστής του προκατόχου του.
Παρουσίαση: Αύγ. 2000 **Βαθμολογία:** 80%

VAMPIRE: THE MASQUERADE

Σταυροί, σκόρδα, αγιασμός και, φυσικά, βρικόλακες! Πρόκειται για ένα πολύ καλό RPG, το οποίο μας μεταφέρει στο σκοτεινό κόσμο των βρικολάκων. Η ιστορία του εξελίσσεται στη μεσαιωνική Ευρώπη, σε μία σκοτεινή και μυστηριώδη ατμόσφαιρα. Περιέχει άφθονη δράση, εντυπωσιακά και εξαιρετικά λεπτομερή γραφικά και άκρως υποβλητικό ήχο. Από τα πλέον ατμοσφαιρικά παιχνίδια που έχουμε δει.
Παρουσίαση: Σεπτ. 2000 **Βαθμολογία:** 90%

STRATEGY

X-COM 3: APOCALYPSE

Το τρίτο, καλύτερο και εθιστικότερο μέρος της γνωστής σειράς της Microprose, ήταν πολύ πιο δύσκολο α.πό τα προηγούμενα, αλλά εισήγαγε μάχες πραγματικού χρόνου, τεράστιο βάθος στο gameplay και μία κλιμακωτή πρόκληση που καθήλωνε τον παίκτη για ώρες. Από τις καλύτερες παραγωγές στο χώρο των strategy games.
Παρουσίαση: Σεπτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

BROOD WAR

Το πολυαναμενόμενο expansion του Starcraft προκάλεσε πανικό στην κοινότητα των real time strategy gamers. Ο λόγος είναι πολύ απλός: Το Brood War αποτελεί μακράν το καλύτερο expansion που έχει κυκλοφορήσει για RTS game καθώς εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες του προκατόχου του, ενώ στην ουσία αναβαθμίζει το παιχνίδι με νέες μονάδες και features στο interface. Δεν είναι τυχαίο που ακόμα και σήμερα το εν λόγω expansion χαρακτηρίζεται, μαζί με το Starcraft, ως το κορυφαίο strategy game όλων των εποχών!
Παρουσίαση: Φεβρ. '99 **Βαθμολογία:** 94%

STAR WARS: FORCE COMMANDER



Η LucasArts εισάγει μέσω αυτού του τίτλου το Star Wars στον κόσμο των RTS. Πρόκειται για μία πολύ καλή μεταφορά που φέρει εμφανώς

S E R I A L K I L L E R S

Σειρές που άφησαν εποχή - Carmageddon

CARMAGEDDON 2

Λόγω της επικείμενης κυκλοφορία του Carmageddon TDR 2000, ήταν μία καλή ευκαιρία να θυμηθούμε τους προηγούμενους δύο τίτλους της σειράς. Μίας σειράς που προκάλεσε αρκετό θόρυβο και αρκετές συζητήσεις, και έγραψε τη δική της ξεχωριστή σελίδα στην ιστορία του gaming.

CARMAGEDDON

Το πρώτο Carmageddon ήταν το παιχνίδι που εξέπληξε (ή και προκάλεσε) την κοινή αίσθηση λόγω μίας "ιδιομορφίας" του: Ο παίκτης συγκέντρωνε πόντους χτυπώντας και δη



σκοτώνοντας πεζούς. Μάλιστα, σε πολλές χώρες απαγορεύτηκε η κυκλοφορία του ή κυκλοφόρησαν εναλλακτικές εκδόσεις, στις οποίες οι ανυποψίαστοι πεζοί είχαν αντικατασταθεί από ρομπότ ή ζόμπι! Σίγουρα δεν διακρίθηκε ποτέ για τα γραφικά του, τα οποία ήταν απλά VGA χωρίς καμία 3D υποστήριξη, ούτε για τον ήχο του. Ομως, όλος ο αυτός ο θόρυβος που σηκώθηκε γύρω από το όνομά του ήταν σίγουρα αρκετός για να τραβήξει το ενδιαφέρον πολύ κόσμου και να σημειώσει καλές πωλήσεις.

CARMAGEDDON 2: CARPOCALYPSE NOW

Αν το πρώτο Carmageddon προκάλεσε την κοινή αίσθηση, τότε το δεύτερο ξεσήκωσε θύελλα! Αν και το παιχνίδι ήταν αρκετά αλλαγμένο, ο βασικό σκοπός παρέμενε ίδιος: να χτυπήσουμε όσο περισσότερους πεζούς μπορούμε, προκειμένου να πάρουμε το ανάλογο bonus. Τα γραφικά του ήταν κατά πολύ βελτιωμένα, με 3D υποστήριξη -επιτέλους-, ενώ τα ηχητικά εφέ ακολούθησαν τον ίδιο δρόμο. Επιπλέον, στον τομέα της μουσικής προστέθηκαν τέσσερα κομμάτια του καλύτερου Metal συγκροτήματος, των Iron Maiden, τα οποία "ήρθαν κι έδεσαν". Φυσικά, προ-







στέθηκαν περισσότερες και μεγαλύτερες πίστες, και το gameplay βελτιώθηκε αισθητά. Πάντως, και γι' αυτό το παιχνίδι έγιναν συζητήσεις επί συζητήσεων και αναλύσεις επί αναλύσεων από σχετικούς και άσχετους. Μάλιστα, γνωστό δακρύβρεχτο "κατινοκάναλο" έκανε ολόκληρο θέμα για τη βία στην οποία ωθούν ορισμένοι τα ανυποψίαστα παιδιά. Είμαι, δε, σίγουρος πως μετά τη σχετική εκπομπή, προχώρησαν σε προβολή που δεν περιείχε διόλου βία, όπως άλλωστε κάνουν σε καθημερινή βάση.

The Hall Of Fame

τα στοιχεία τόσο της εταιρίας όσο και του εν γένει κόσμου του Star Wars. Εκπληκτικά γραφικά και ατμόσφαιρα, άψογο gameplay και υψηλής ποιότητας ήχος είναι τα στοιχεία που κυριαρχούν. Οπως, μάλιστα, τονίζουν οι δημιουργοί του: "Το όνειρο έγινε πραγματικότητα" - και φαίνεται πως δεν έχουν άδικο.
Παρουσίαση: 1 Μαΐου '00 **Βαθμολογία:** 93%

SHOGUN: TOTAL WAR

Το Shogun μας μεταφέρει στην Ιαπωνία του 16ου αιώνα και μας προκαλεί να γίνουμε ο ένας και μοναδικός αφέντης της χώρας του Ανατέλλοντος Ηλίου. Οι μάχες είναι το πιο δυνατό σημείο του, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως η "δράση" σας περιορίζεται μόνο σε αυτό το πεδίο. Αν και ο βαθμός δυσκολίας του είναι αρκετά υψηλός, εντούτοις είναι μία πρόκληση - ειδικά για τους πιο έμπειρους παίκτες στο χώρο.
Παρουσίαση: 1 Σεπ. 2000 **Βαθμολογία:** 91%

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

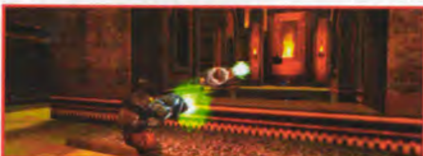
Το expansion του Age of Empires 2 είναι ομολογουμένως εκπληκτικό. Προσθέτει νέους πολιτισμούς και τεχνολογίες, ενώ αναβαθμίζει τους παλαιότερους. Τα βασικά στοιχεία του (γραφικά, ήχος, χειρισμός) παραμένουν εφάμιλλα του AOE2, με μία μικρή βελτίωση στον τομέα του gameplay. Οι φίλοι των RTS δεν πρέπει να το χάσετε με τίποτα
Παρουσίαση: 15 Σεπ. 2000 **Βαθμολογία:** 95%

ACTION

TOMB RAIDER 4

Από ό,τι φαίνεται, αυτό το κορίτσι δεν θα μας αφήσει σε ησυχία (ευτυχώς). Ενώ με κάθε sequel που βγαίνει θεωρούμε ότι η ιστορία της Lara Croft φτάνει σε ένα τέλος, η Core Design μας αιφνιδιάζει κάθε φορά. Στο νέο sequel προστέθηκαν και οι περιπέτειες της μικρής Lara, ενώ το σενάριο πλέον έχει φτάσει σε υψηλό βαθμό ωριμότητας. Τα γραφικά και ο ήχος εξελίσσονται συνέχεια προς το καλύτερο και αν κρίνουμε από τα μηνύματα που μας στέλνετε, το άστρο της Lara Croft θα λάμπει για πολύ καιρό ακόμη.
Παρουσίαση: 15 Ιαν. '00 **Βαθμολογία:** 90%

QUAKE III ARENA



Αναμφίβολα ένα παιχνίδι με πολλούς φίλους, αν κρίνω και από τη συμμετοχή σας στο πρόσφατο Grand Prix. Εκπληκτικά γραφικά, έξοχη ατμόσφαιρα, άφθονοι εχθροί και δράση που δεν θα σας αφήσει να εφησυχάσετε ούτε στιγμή. Μεγάλη είναι και η ποικιλία στα όπλα που θα έχετε στη διάθεσή σας. Ενα "must" για τους φίλους των action games.
Παρουσίαση: 15 Ιαν. '00 **Βαθμολογία:** 97%

SOLDIER OF FORTUNE

Παιχνίδι στο οποίο κυριαρχούν η καταιγιστική δράση και η άφθονη βία. Καλείστε να ταξιδέψετε σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της Γης, σε καλοσχεδιασμένα περιβάλλοντα με εκπληκτικά γραφικά. Οι αποστολές σας είναι αρκετές και το οπλοστάσιό σας πλούσιο. Οι δε εχθροί σας ποικίλλουν από μέρος σε μέρος. Σίγουρα μία πολύ καλή επιλογή στο χώρο.
Παρουσίαση: 15 Μαΐου '00 **Βαθμολογία:** 90%

MDK 2



Αλλο ένα παιχνίδι που συνεχίζει την ιστορία από το σημείο στο οποίο τελείωσε ο... πρόγονός του. Σκοπός σας είναι να σώσετε τη Γη από την εισβολή των εξωγήινων, ελέγχοντας τρεις διαφορετικούς χαρακτήρες, έναν σε κάθε αποστολή. Με εκπληκτικά γραφικά και αξιόλογο χειρισμό, είναι ασφαλώς ένα πολύ καλό action game.
Παρουσίαση: Ιούλ. 2000 **Βαθμολογία:** 90%

DEVIL INSIDE



Παιχνίδι που θυμίζει αρκετά το Resident Evil. Συνδυάζει αρμονικά στοιχεία action και adventure και εκτυλίσσεται σε μία αναντίρρητα τρομακτική ατμόσφαιρα. Σκοπός σας είναι να θυμίσετε στον στυγερό δολοφόνο Harry Grimes πως δεν ανήκει πλέον σε αυτόν τον κόσμο, μια και μόλις έχει επιστρέψει από την κόλαση. Ενα game που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή των φίλων του είδους.
Παρουσίαση: Ιούλ. 2000 **Βαθμολογία:** 0%

SIMULATION

FALCON 4.0

Αν το όνειρό σας πάντα ήταν να γίνετε πιλότος αλλά η σκληρή μοίρα σάς επιφύλαξε διαφορετική τύχη, το Falcon 4.0 σας προσφέρει την ευκαιρία της ζωής σας. Πιλοτάρετε ένα μαγνητικό από τη μεγάλη γκάμα αεροσκαφών που θα βρείτε στο παιχνίδι και νιώστε όλες τις συγκινήσεις ενός αληθινού... top ace πιλότου. Πέρα από την πλάκα, βέβαια, το Falcon μέχρι σήμερα αποτελεί έναν από τους ρεαλιστικότερους εξομοιωτές στο χώρο των flight simulators. Χρειάζεται όμως προσοχή στο γεγονός ότι ο χειρισμός ενός αεροσκάφους είναι πολύ διαφορετικός και πιο δύσκολος απ' ό,τι δείχνει στην αρχή. Σας ευχόμαστε ολόψυχα καλές καταρρίψεις!
Παρουσίαση: Μάρτ. '99 **Βαθμολογία:** 90%

FIFA 2000



Ο βασιλιάς των σπορ είναι εδώ, καλύτερος από ποτέ. Εξοχα γραφικά και απαράμιλλη κίνηση, εντυπωσιακός ήχος και πολλά πρωταθλήματα, μεταξύ των οποίων και το δικό μας, είναι οι βασικοί "παίκτες" της "ομάδας" του FIFA 2000. Ολες οι μεγάλες διασυλλογικές οργανώσεις είναι παρούσες, ενώ μία ομάδα περιμένει την καθοδήγησή σας για να φτάσει στην επιτυχία. Η απόλυτη εξομοίωση του ποδοσφαίρου.
Παρουσίαση: Δεκ. '99 **Βαθμολογία:** 95%

NBA LIVE 2000

Η Electronic Arts με τη σειρά NBA Live έχει απορροφήσει το μεγαλύτερο κομμάτι των fans του μπάσκετ και όχι άδικα. Κάθε φορά που βγαίνει ένας νέος τίτλος της σειράς, θέτει καινούρια standards για τους ανταγωνιστές, χωρίς κανένας μέχρι σήμερα να έχει καταφέρει να τα ξεπεράσει. Το NBA Live 2000 ανεβάζει ακόμη πιο ψηλά τον πήχυ με τις νέες κινήσεις, τα βελτιωμένα γραφικά, το ρεαλισμό του, το πλήθος των παικτών και των ομάδων (από το 1950 μέχρι σήμερα) και βέβαια τα ακόμη περισσότερα game modes που διαθέτει.
Παρουσίαση: 15 Ιαν. '00 **Βαθμολογία:** 92%

MICHELIN RALLY MASTERS

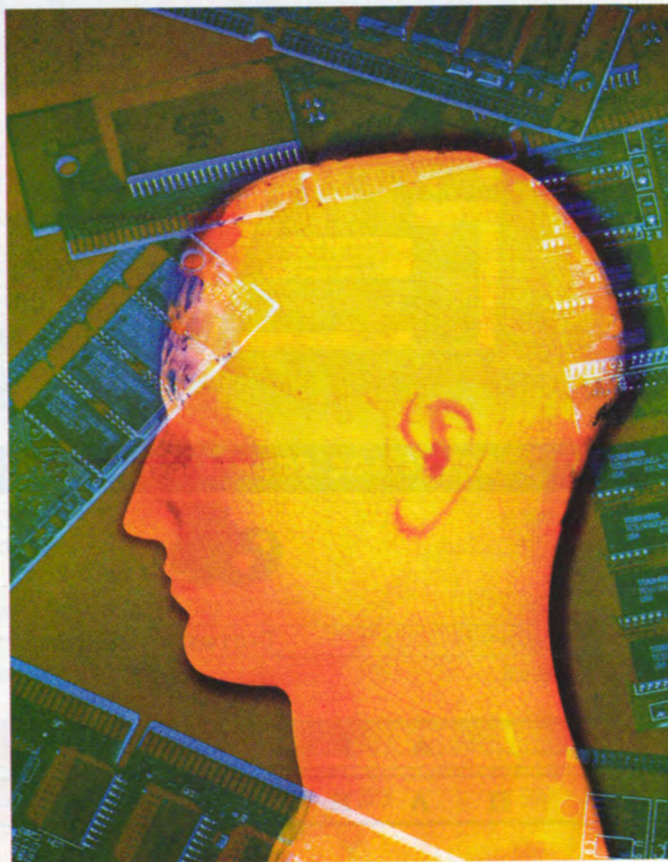
Ενα racing game που ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα -μέχρι τώρα- και θέτει νέα standards στο χώρο. Τα γραφικά του είναι το κάτι άλλο και η οδήγηση των μοντέλων άψογη. Θα βρείτε πολλά μοντέλα αυτοκινήτων και άφθονους τρόπους παιξίματος τόσο σε Ssingle όσο και σε Multiplayer mode. Τα physics των μοντέλων είναι και αυτά, με τη σειρά τους, εκπληκτικά. Αν είστε φίλος των racing games, δεν πρέπει επ' ουδενί να λείπει από τη συλλογή σας.
Παρουσίαση: 15 Μαΐου '00 **Βαθμολογία:** 93%

JANE'S F/A 18



Η αναφορά και μόνο στο όνομα της Jane's φέρνει στο νου μερικούς από τους πιο επιτυχημένους simulators. Ετσι και τώρα, η γνωστή μας εταιρεία έκανε πάλι το... θαύμα της δημιουργώντας ίσως τον καλύτερο flight simulator (μαζί με το Falcon 4.0). Διαθέτει εκπληκτικά γραφικά και πολύ καλό ήχο. Αψογο από κάθε πλευρά!
Παρουσίαση: Ιούλ. 2000 **Βαθμολογία:** 96%

our philosophy..



• High Technology
• Low Charge

Group
of companies





Import company of computer parts peripherals & consumables
Pithagora 26 562 24
Tel & fax +30 31 770150
www.superplus.gr Thessaloniki Greece

Παραγγείλτε εύκολα και γρήγορα τα βιβλία που θέλετε!



Collection



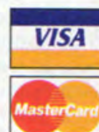
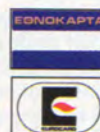
Το Δελτίο Παραγγελίας εσωκλείεται στο περιοδικό


Τηλ.: 01-3801487, 3801761


Internet site: www.anubis.gr


Fax: 01-9216847, 01-9242219

Πιστωτικές κάρτες:




ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Διαδίκτυο			
EB-00-320	Microsoft Exchange Server 2000	150	4.800
EB-00-310	Internet για γυναίκες	153	1.900
EB-00-311	Internet για παιδιά	160	1.900
EB-00-312	Internet για άντρες	146	1.900
EB-00-313	Internet για νέους	150	1.900
EB-00-318	WAP	226	4.400
EB-00-322	Αναζητήσεις στο WEB	159	3.800
EB-00-319	ICQ 2000	143	3.800
EB-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.500
EB-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.200
EB-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.200
EB-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
EB-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.800
EB-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.800
EB-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
EB-00-218	web.guide	308	6.800
EB-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.500
EB-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
Προγραμματισμός			
EB-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.800
EB-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
EB-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
EB-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.800
EB-00-240	SQL Structured Query Language	227	6.200

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Λειτουργικά Συστήματα			
ΕΒ-00-327	Μάθετε τα Windows Millennium... σε μία εβδομάδα!	242	4.200
ΕΒ-00-326	Windows Millennium edition	506	6.800
ΕΒ-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
ΕΒ-00-307	Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα!	210	4.200
ΕΒ-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.400
ΕΒ-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.400
Εφαρμογές			
ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.200
ΕΒ-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	587	7.300
ΕΒ-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	469	6.800
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	453	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	9.900
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
Γενικά			
ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.800
Π Α Ι Χ Ν Ι Δ Ι Α			
ΕΒ-00-330	Diablo II: Ο μόνος επίσημος οδηγός στρατηγικής	223	4.900
F A N T A S Y			
ΕΒ-00-315	Το Δέντρο του Καλοκαιριού (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο α')	425	5.200
ΕΒ-00-316	Η Περιπλανώμενη Φλόγα (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο β')	371	5.200
Υπό έκδοση	Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο γ')		
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	5.200
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.600
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.400
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200
Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η			
Υπό έκδοση	Τα κεκρυμμένα		
ΕΒ-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
ΕΒ-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
ΕΒ-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	10.900
S O F T W A R E			
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ ή ανταλλάσσεται το παιχνίδι Rollercoaster Tycoon. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πάνος
Τηλέφωνο: (0231) 35122

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Games και Utilities σε τιμές ευκαιρίας από πολύ μεγάλη συλλογή. Αποστέλλονται παντού. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χριστόπουλος Χρήστος
Τηλέφωνο: 0944-128574

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ CDs παλιά και καινούρια προς 2.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
Τηλέφωνο: 0945-833943
E-mail: poniros@otenet.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ για PC τα Final Fantasy VIII και Final Fantasy VII στην τιμή των 14.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σταυρόπουλος Κων/νος
Τηλέφωνο: 9930796

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Thief, Carmageddon 2, Speed Haste, Big Red Racing και Road Rush. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θασίτης Χρήστος
Τηλέφωνο: (0594) 211409, 0945-597259

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ PC games γνήσια, όπως τα Grim Fandango και Star Wars, αλλά και τα Dracula, Forsaken και Incoming προς 2.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πολυμέρης Νικόλαος
Τηλέφωνο: (0491) 24495

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ όλοι οι τίτλοι για PC και PlayStation από 1.500 δρχ. Ακόμη παρέχονται δωρεάν cheats, patches και λύσεις για όλα τα παιχνίδια. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
Τηλέφωνο: 0944-203630
E-mail: Netstation@mailbox.gr

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε, ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν. Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία, γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε τομείς της πληροφορικής, όπως Software, Games, Hardware. Καλές αγοραπωλησίες! Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

HARDWARE

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Η/Υ Pentium 100MHz, με οθόνη Shamrock, 1,2GB σκληρό δίσκο, μόνο 100.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσάκωνας Στέφανος
Τηλέφωνο: 0937-895896

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Viper 770 Ultra 32MB, στην τιμή των 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δασκαλόπουλος Λουκάς
Τηλέφωνο: 0972-462497

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ κάρτα αποκωδικοποίησης MPEG 2 Real Magic Hollywood Plus, ολοκαίνουρια, προς 25.000 δρχ., και επεξεργαστής Intel Celeron 433A προς 25.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας
Τηλέφωνο: 0977-826502

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ κάρτα ήχου SoundBlaster προς 6.000 δρχ., εκτυπωτής Lexmark 1000 προς 17.000 δρχ., speakers Sundio προς 1.000 δρχ., Diamond Speedstar A50 προς 6.000 δρχ. και Diamond Monster 3D προς 14.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κουστούκος Αχιλλέας
Τηλέφωνο: 6436577

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Palmtop Casio (Cassiopeia) E-105 με 32MB RAM, 16MB ROM, έγχρωμη οθόνη 16-bit, Stereo sound, Windows CE και πολλά προγράμματα ενσωματωμένα στη ROM. Τιμή 220.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γερωνυμάκης Γεώργιος
Τηλέφωνο: 9952001, 0977-645572
E-mail: darkness@otenet.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ εσωτερικά μέρη υπολογιστή σε πολύ καλές τιμές. Επίσης, πωλούνται Original CDs για τον υπολογιστή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασσάλος Στάθης
Τηλέφωνο: 4613107

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ περιοδικά για υπολογιστές, PlayStation και άλλα διάφορα. Οσο πιο πολλά παίρνεις τόσο πιο λίγα δίνεις, και το αντίστροφο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασσάλος Στάθης
Τηλέφωνο: 4613107

ΠΩΛΕΙΤΑΙ συλλογή Magic, 777 καρτών, 170 lands, 123 white, 113 red, 90 blue, 117 black, 90 green, 74 special. Ολα μαζί μόνο 15.000 δρχ. Πωλούνται και ξεχωριστά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γερακάρης Κωνσταντίνος
Τηλέφωνο: 6778590
E-mail: healer@internet.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PlayStation με τσιπάκι και 27 CDs. Τιμή 50.000 δρχ. και δώρο ένα joypad. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βλασάκης Νίκος
Τηλέφωνο: 4629758

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ βιβλία AD&D γενικά και για τον κόσμο της Dark Sun. Πολύ χαμηλές τιμές. Ολα τα βιβλία είναι σε άριστη κατάσταση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπαδάκης Γιώργος
Τηλέφωνο: 0945-297627, 6433264
E-mail: maiden_ _13@hotmail.gr

PC

TOP TEN *Ψηφίστε* τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

☐ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ☐ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

☐ Hardware ☐ Software ☐ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

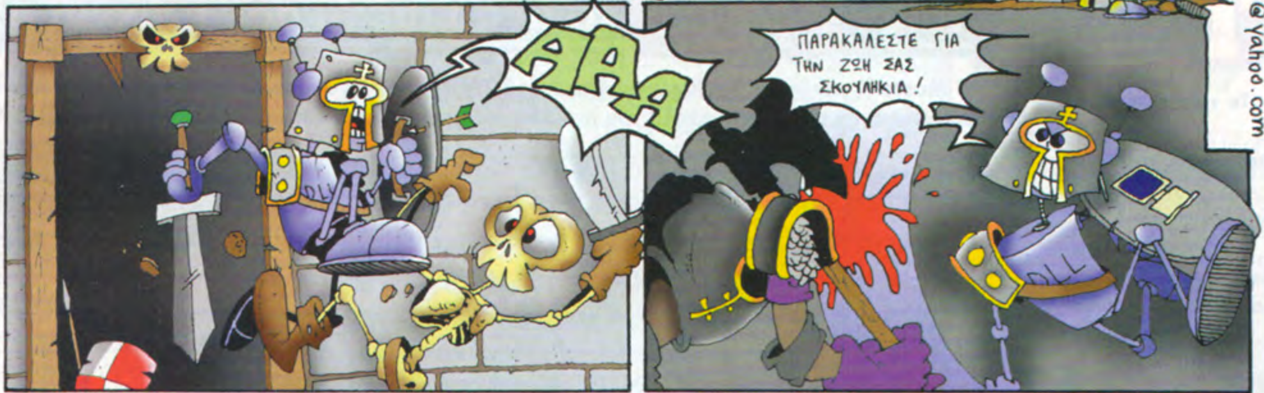
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

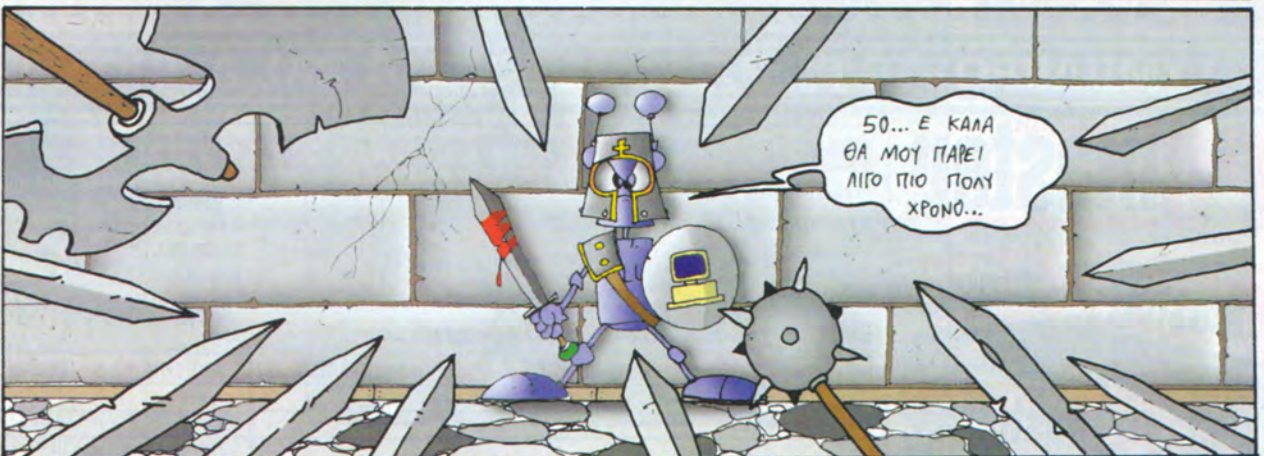
ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....

ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

Του Π. Λύρη

markosor@yahoo.com



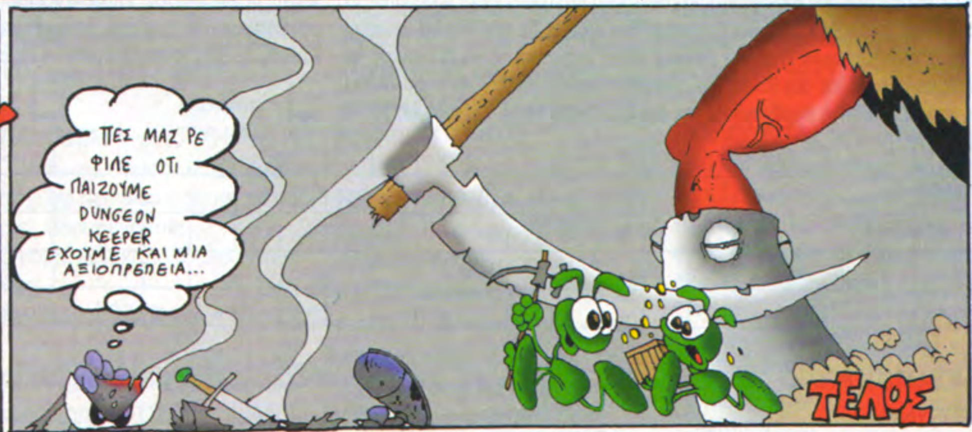












www.cgomag.gr: ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ PERSONAL COMPUTING

Αναγνώριση Ομιλίας

Μιλήστε του, θα σας καταλάβει!

- ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
- ΤΑ 4 ΚΟΡΥΦΑΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
- ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ

- ΑΦΙΕΡΩΜΑ ΟΔΗΓΟΣ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ PC
- ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ ΥΠΗΡΕΣΙΩΝ ON-LINE ΑΓΟΡΕΣ
- ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ ΕΛΛΗΝΕΣ ISPs

ΔΟΚΙΜΕΣ

- 20 MAINBOARDS - ATI RADEON



3μηνη ΔΩΡΕΑΝ συνδρομή στο McAFEE.CLINIC



Ασύγκριτα καλύτερο & ανανεωμένο!

Μπείτε στην Ουσία

Στο τεύχος που κυκλοφορεί διαβάστε για την αναγνώριση ομιλίας και για το ON-LINE SHOPPING! Αγοράζουμε για εσάς on-line και προτείνουμε. Ακόμα **www.cgomag.gr** Η ηλεκτρονική σελίδα του "Computer Για Ολους" είναι πλέον γεγονός!



Η Ακρόπολη των Αθηνών

Μία multimedia εφαρμογή αξίας 10.000 δρχ.!

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS







COMPAQ

Presario 100
AMD K6 533MHz 3D
12,1" Color Display
64MB RAM up to 128MB
5GB HDD-Windows 98
V-90 Fax/Modem 56K
CDR 24x Standard/USB Exit

347.000
ή **41.000** x 12 μήνες*

TOSHIBA

Satellite 1620 CDS
ADM K6-2 475MHz 3D
32MB RAM/4,3GB Hard Disk Drive
24x CD-ROM Drive/12,1" DSTN Color Display
2MB Video RAM
Fax/Modem 56K V-90
Full Multimedia/Speakers & Microphone

399.000
ή **46.500** x 12 μήνες

MITAC

Minote
Intel Pentium III Processor 600MHz
14" TFT Color Display
64MB RAM up to 160MB/8MB VGA Adapter
6GB HDD/Fax/Modem 56K/Full Multimedia
DVD 6x Standard
ΔΩΡΟ: Δερμάτινη τσάντα μεταφοράς

795.000
ή **89.000** x 12 μήνες









EXPERT Professional

Intel Pentium III Processor 700MHz FCPGA
Motherboard με VIA APOLLO
64MB RAM up to 1GB/8/13GB HDD UDMA66
52x CD-ROM Drive/8MB AGP με επιταχυντή 3D
17" (1.280x1.024) Color Monitor/128bit Sound Card
1,44FDD/56K Fax/Modem/Keyboard & Mouse

297.000
ή **37.500** x 12 μήνες



EXPERT Plus

Intel Celeron Processor 600MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium III Processor
32MB RAM up to 512MB/10,2GB Hard Disk Drive
40x CD-ROM Drive/8MB/AGP SVGA Card
Monitror 15" (1.600x1.280)/56K V-90 Fax/Modem
1,44FDD/Sound Card/Keyboard & Mouse

199.000
ή **24.500** x 12 μήνες



EXPERT Professional II

Intel Celeron Processor 667MHz FCPGA
Motherboard BX up to Pentium III
64MB RAM up to 512MB/13GB Hard Disk Drive
52x CD-ROM Drive/8MB AGP SVGA Card
Monitor 15" (1.600x1.280) 56K V-90 Fax/Modem
1,44FDD/Sound Card/Keyboard & Mouse

229.000
ή **28.000** x 12 μήνες



No1 ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27
ΤΗΛ.: 38.15.931, FAX: 38.15.905
ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243
ΤΗΛ.: 51.53.388, FAX: 51.53.028
ΤΩΡΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗ ΓΛΥΦΑΔΑ
• Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4
ΤΗΛ.: 89.86.321-3

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤΕΡΑ, ΤΕΤΑΡΤΗ: 9:00 - 17:00, ΤΡΙΤΗ, ΠΕΜΠΤΗ, ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ: 9:00 - 20:00, ΣΑΒΒΑΤΟ: 9:00 - 15:00
ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ

